

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I**



**TESIS DOCTORAL**

**El realismo en el anime:**  
**Una perspectiva occidental a través de sus obras populares**

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR**

**PRESENTADA POR**

**Iván Rodríguez Fernández**

Directora

Mar Marcos Molano

**Madrid, 2014**



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

# El realismo en el anime:

Una perspectiva occidental a través de  
sus obras más populares

Iván Rodríguez Fernández

Departamento Comunicación Audiovisual y Publicidad I  
Dirección: Mar Marcos Molano







## Índice

Resumen Español .....	17
Resumen Inglés .....	21
I Introducción .....	27
II Metodología .....	37
1. Objeto de estudio .....	39
2. Objetivos .....	39
3. Hipótesis .....	40
4. Marco Conceptual .....	40
4.1. El anime .....	40
4.1.1. Definición común de anime .....	40
4.1.1.1. Contradicciones en la definición .....	40

4.1.2.	Otro términos .....	42
4.1.2.1.	Japanimation .....	43
4.1.2.2.	Manga .....	43
4.1.2.3.	Películas manga .....	43
4.1.2.4.	Manga-Eiga .....	44
4.1.3.	Origen del término .....	45
4.1.4.	¿Qué es anime? .....	45
 5. Contexto metodológico: Realismo .....		45
5.1.	El realismo como propuesta metodológica .....	46
5.1.1.	Concepto de realismo en el cine .....	46
5.1.2.	Consideraciones de realismo a partir de los conceptos estéticos .....	47
5.1.3.	Consideraciones para las obras de animación .....	48
5.1.4.	Las parodias .....	48
5.1.5.	La crítica irónica .....	49
5.1.6.	¿Qué es una obra realista? .....	50
 6. Estado de la cuestión .....		50
6.1.	Consideraciones previas .....	50
6.2.	La teoría de Pasolini sobre el realismo .....	52
6.2.1	En el caso de la animación .....	54
6.2.2	Los tipos de realismo según Pasolini .....	55
6.2.3	Clasificación de la animación	

dentro de la teoría de Pasolini .....	55
6.3. Precedentes .....	57
6.3.1. The Simpsons .....	58
6.2.1.1. Los personajes .....	58
6.2.1.2. La temática .....	59
6.2.1.3 Los Simpsons y el realismo .....	60
6.2.2 Padre de familia .....	61
6.2.2.1 La temática .....	61
6.4. La animación seriada .....	62
6.4.1 Antecedentes .....	63
6.4.2 Futurama .....	63
6.4.3 South Park y Padre Made in U.S.A. ....	64
6.5. La animación cinematográfica americana .....	65
6.5.1 Los inicios .....	66
6.5.1.1 La personificación .....	67
6.5.2 Otras Obras .....	67
6.5.3 Disney .....	71
6.5.4 La animación del siglo XX a hoy.....	73
6.5.5. Conclusiones.....	74
6.6. La animación europea .....	74
6.6.1 Europa Oriental .....	75
6.6.2 Europa Occidental .....	75
 7. Selección de material .....	 76
7.1. Material base .....	76



7.2.	Material mundo audiovisual japonés .....	76
7.3.	Material referente a técnica de la animación ....	77
7.3.1.	Animación occidental .....	77
7.3.2.	Anime .....	78
7.4.	Historia de la animación .....	78
7.4.1.	Animación occidental .....	78
7.4.2.	Historia del anime .....	79
7.5.	Material referente al manga .....	80
7.6.	Material referente al realismo .....	80
7.7.	Material para el análisis audiovisual ....	81
7.8.	Videografía .....	81
7.8.1.	Animación occidental .....	81
7.8.1.1.	Disney .....	81
7.8.1.2.	Cortometrajes de animación .....	82
7.8.1.3.	Televisión .....	82
7.8.1.4.	Otras animaciones .....	82
7.8.2.	Japón .....	83
7.8.2.1.	Antecedentes .....	83
7.8.2.2.	Anime .....	83
7.8.2.2.1.	Primeras obras .....	83
7.8.2.2.2.	En los 80' .....	83
7.8.2.2.3.	En los 90' .....	84
7.8.2.2.4.	En los 00' .....	84
7.8.3.	Referente al realismo .....	84

8..Estructura del trabajo .....	85
 Cap. 1 Realismo en el anime	 8 7
 1..Consideraciones en el anime.....	 89
 2..El Shounen.....	 91
2.1. El target .....	92
2.1.1. NR13 .....	92
2.1.2. NR18 .....	95
2.1.3. Clasificación del Shōnen según la edad .....	96
2.2. Shounen de instituto vertiente cómica .....	97
2.2.1. El mundo otaku .....	98
2.2.2. Obras no realistas .....	101
2.3. Faceta de acción .....	102
2.4. Faceta de deporte .....	103
2.5. Obras que posee metalenguaje .....	104
2.5.1. Obras cuyo hilo conductor se encuentra dentro de la industria del manga /anime .....	105
2.5.2. Obras cuyo hilo conductor no está centrado en el universo del manga /anime.....	107
2.5.2.1. Obras que realizan un metalenguaje propio ...	108
2.5.2.2. Obras que realizan un metalenguaje ajeno ....	109

2.6. Obras sobre los considerados efectos de la cultura otaku .....	111
2.7. Género Ecchi .....	114
2.7.1. Los géneros que posee una cierta relación con la realidad .....	115
2.7.2. Poderes mágicos .....	115
2.7.3. La chicas extraterrestres .....	116
2.7.4. Conclusión .....	117
2.8. El Harem .....	117
 3...El Shoujo .....	 119
3.1. Magical Shoujo .....	119
3.1.1. Alusiones al mahô shôjo .....	121
3.2. Las tramas amorosas .....	122
3.2.1. La vertiente dramática .....	125
3.2.2. La vertiente cómica .....	126
3.3. Considerariones sobre el shoujo .....	127
3.4. El Shoujo ai y el Shounen ai .....	128
3.5. Hentai, Yaoi y Yuri .....	130
 4...El Seinen y el Josei .....	 132
4.1. El Seinen .....	132
4.2. El Josei .....	133

5...El Kodomo .....	136
6..Casos concretos .....	138
6.1. Death Note .....	138
3.2.1. Deat Note Vs. Dexter.....	144
6.2. Code Geass .....	146
6.2.1. Primeras consideraciones.....	162
6.2.1.1. Diferencias entre el anime y la animación americana .....	163
6.2.1.2. Conclusiones .....	164
7..En el cine.....	165
7.1. Hayao Miyazaki .....	166
7.2. Isao Takahata .....	168
7.3. Satoshi Kon .....	171
7.4. Makoto Shinkai .....	173
7.5. Mamoru Oshii .....	179
7.5.1. Los aspectos filosóficos.....	182
7.5.2. Las obras post-apocalípticas.....	184
7.5.2.1. En la obra de Oshii .....	185
7.6. Studio Ghibli .....	186
7.6.1. Puedo escuchar el mar.....	187

7.6.2. Susurros del corazón.....	188
7.6.3. Haru y el reino de los gatos.....	190
7.6.4. Goro Miyazaki.....	190
7.6.5. Arrietty y el mundo de los diminutos.....	191
7.6.6. Otras obras (No largometrajes).....	192
7.7. Mamoru Hosoda .....	193
7.8. Osamu Tezuka .....	197
7.9. Rintarô .....	205
7.10. Leiji Matsumoto .....	210
7.11. Katsuhiro Otomo .....	212
7.12. Conclusiones .....	215
 III Conclusiones .....	 217
 IV Anexo .....	 225
 1. Anexo 1: Glosario.....	 227
 V Bibliografía .....	 235
 1. Bibliografía .....	 237

2. Webgrafía..... 247

3. Videografía ..... 257









## **Título de la tesis: El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras más populares**

A día de hoy Japón exporta de manera realmente exitosa las producciones de anime a todo el mundo. Cada vez más extranjeros se sienten atraídos e interesados por la cultura y el idioma japonés a raíz de estas producciones, que se retransmiten con éxito en las televisiones de sus respectivos países.

Se puede considerar que estas producciones son importantes y que contienen elementos artísticos y 'una forma de' expresión. Además, es importante saber cómo estas producciones pueden representar la realidad, los aspectos sociales y culturales, no sólo para el pueblo japonés, sino para todos los pueblos del mundo.

Esta tesis analiza los aspectos antes mencionados en las producciones de anime y las posibilidades de representar el realismo en estas producciones. La hipótesis es la siguiente:

"Las creaciones de animación, definidas como "anime", producen obras de naturaleza realista, considerando el realismo como un principio más argumental que estético-plástico"

El estudio se basa en dos principios fundamentales: el anime y la comprensión del realismo. En base a estos aspectos, se formaron los siguientes objetivos con el fin de profundizar en el tema:

- Determinar si la animación, como una "obra audiovisual", es capaz de mostrar obras realistas desde una perspectiva técnica.
- Determinar si el "anime" puede producir obras realistas.
- En caso de que se cumplan con las condiciones arriba mencionadas, los tipos de productos que se producen en relación con el realismo.
- Clasificar las (diferentes) formas de realismo.

El anime como "animación" y "producto audiovisual" se basa en principios que afectan a estos elementos. Por lo tanto, es de gran importancia que exista una estrategia metodológica adecuada y un análisis basado en los aspectos históricos y el desarrollo propio del anime. El "análisis fílmico es uno de los elementos metodológicos más

importantes para esta investigación, ya que es el método más adecuado para un estudio sobre estas producciones audiovisuales.

Un complemento de la investigación es la información general con respecto a la cultura y la historia de Japón, las obras / producciones hechas en "el mundo de la manga", el teatro y el cine japonés. En particular, el cine japonés, como marco cultural de las producciones de anime.

Como se mencionó anteriormente, el anime se puede interpretar como un "estilo de animación". Por lo tanto, es importante estudiar si los aspectos técnicos de estas producciones pueden afectar al realismo. La historia y las técnicas de cómo se produce la animación son valores fundamentales en la investigación.

Para esta investigación, se decidió que el análisis del anime se debe dividir en diferentes categorías, es decir, los géneros según la edad y sexo. La estructura de la investigación no seguirá el patrón "tradicional", pero se iniciará con la explicación de los géneros más populares en este momento.

Además, una gran cantidad de información se puede encontrar en las "producciones anuales del anime". La industria puede producir más de 500 títulos, lo que es una muestra de su poderío. Debido a este hecho, fue necesario seleccionar producciones para el análisis.

El criterio elegido fue la "popularidad" de estas producciones. La razón, el anime es un producto de masas, centrado y producido para el público (general). Aún más, la popularidad de estas producciones implica la recepción más allá de las fronteras japonesas, creando un efecto general en una sociedad global.

El objetivo de esta investigación es la creación de una nueva visión sobre las producciones 'anime', para ampliar el conocimiento de 'anime' y para apoyar a los investigadores de estudios en este campo. La sociedad mundial está creciendo y estas producciones reciben una gran aceptación por parte del público, sobre todo por el público más joven, por lo tanto, es esencial incluir los temas de anime de los estudios académicos, que juegan un papel importante en la sociedad de hoy y del mañana (los niños de hoy serán los adultos del mañana).

A lo largo de los 50 años de producciones de "anime", el estilo se ha reinventado y renovado. Autores como Miyazaki, Takahata y Oshii, y producciones como "Akira" o

"Metropolis", contribuyeron a la modernización y la actual forma de pensar sobre anime.

Por último, es importante mencionar que el anime jugó y sigue jugando un papel importante en la recreación de la animación moderna. Aún está creciendo y cada vez es más fuerte y más popular. Sin embargo, a pesar de este desarrollo, las "películas de acción en vivo" tienen más prestigio.

Esta relevancia actual del anime viene acompañada de un aumento considerable del interés del público en general por el origen y la temática que podríamos denominar "anime", lo que se ha traducido en un aumento de los espacios en los que se habla y analizan estas producciones.

Sin duda, Internet ha jugado un papel fundamental en esta evolución del anime, ofreciendo un espacio en el que diversos aficionados de estas obras pueden intercambiar opiniones, ideas y valoraciones sobre obras, capítulos, personajes, etc. De la misma manera, con el tiempo han surgido las personas que han intentando revestir estas opiniones en datos más "científicos", iniciando un análisis de estas obras.

De esta forma, poco a poco han aparecido blogs, foros, etc., donde los aficionados han intercambiado opiniones y debates, no basándose en criterios meramente subjetivos, sino buscando argumentaciones basadas en el análisis y estudio autoaprendido de las producciones de anime.

Este trabajo, pretende ser una fuente de información útil para todas las personas que deseen acercarse al mundo del anime, proveyéndoles de información básica sobre el mismo, así como resumiendo muchos de los aspectos "teóricos" que han ido surgiendo a lo largo de estas décadas de historia.

Sin duda el "anime" merece que se le comience a tratar como un elemento cultural importante, y por consiguiente, que la comunidad científica se introduzca en el análisis de estos productos, que juegan un papel fundamental en la formación de la sociedad actual.

Si bien estas producciones no han gozado del beneplácito de la crítica ni de los teóricos, han jugado (y juegan) un papel fundamental en la construcción de los individuos, al estar presentes en varias épocas de sus vidas.

La infancia es una época fundamental de la vida, que marca a las personas. Es precisamente en este momento cuando se produce en la sociedad occidental el mayor consumo de estos

productos, no obstante, y según se ha ido modificando la concepción respecto a la animación en la sociedad occidental, el consumo se ha prolongado a otras etapas de la vida, acercándose al consumo que se produce en Japón.

Si la tendencia actual prosigue, es posible que nos encontremos ante un tipo de producciones que jugarán un papel muy importante en nuestro universo del "ocio", por lo que es importante que la comunidad científica se acerque poco a poco a estas producciones.

**Palabras clave:** Anime, animación, realismo, cine, televisión, cultura japonesa, Shônen, Shôjo, seinen, josei, kodomo, directores

Thesis title: Realism in Anime: A Western perspective behind the most popular productions

Today, Japan exports anime productions worldwide successfully. The reason is that more and more foreigners are getting attracted and interested in the Japanese language and Japanese culture since anime productions are broadcasted on international television channels.

It can be considered that these productions are important and they contain artistic elements and 'a way of' expression. Furthermore, it is important to know how these productions can represent reality, social and cultural aspects, not just for the Japanese people, but for all the people around the world.

This thesis analyses the above mentioned aspects in the anime productions and the possibilities to represent the realism in the anime productions. The hypothesis is as follows:

"Animation creations called "anime" make works with a realistic nature, considering realism as a narrative element not an esthetic element".

The study is based on two core principles, i.e., the proper anime and the concept/ understanding of realism. Based on these aspects, the following objectives were formed in order to deepen the subject:

- To determine if the animation as a 'film' is able to show realistic 'natural' works from a technical perspective.
- To determine if the "anime" produce realistic natural aspects.
- In case the conditions of the above mentioned principles are met, the types of products that produce realism, have to be analyzed
- Categorize the (different) forms of realism

Anime, as 'animation' and 'audiovisual product', is based on principles that affect these elements. Therefore, it is of great importance that there is a proper methodological strategy, and an analysis based on the historical aspects and the development of the anime. The 'film analysis' is one of the most important methodological elements in this

research, as it is the most suitable method for a study on audiovisual productions.

A supplement to the research is the general information regarding Japanese culture and history, the works/productions made into 'the world of manga', Japanese theater and films. Particularly, Japanese films, as a cultural framework of the anime productions.

As mentioned above, anime can be interpreted as an 'animation style'. Therefore, it is important to study whether the technical aspects of these productions could affect this realism. The history and techniques on how the animation is produced are core values in the research.

For this research, it was decided that the analysis of anime should be divided in different categories, i.e., age genres and gender. The structure of the research will not follow the 'traditional' pattern but will start with the explanation of the most popular genres at the moment.

In addition, a lot of information can be found on the 'annual productions of anime'. The industry can produce more than 500 titles, that is an example of the power of this industry. Due to this fact, it was necessary to select productions for analyzing.

We have selected these productions based on their "popularity". The reason is that anime is a mass product, focused and produced for the (general) public. More, the popularity for these productions entails the reception beyond the Japanese borders, by creating an overall effect on a global society.

The objective of this research is to create a new vision on 'anime' productions, to extend the knowledge of 'anime' and to support researchers on studies in this field. Since the global society is growing and these productions receive a great acceptance by the public, especially by the younger audience. Therefore, it is essential to include the subjects on anime in academic studies, as they are playing an important role in the society of today and tomorrow (taking into account that the children of today are the adults of tomorrow).

Throughout the 50 years of "anime productions", the style was reinvented and renewed. Authors like Miyazaki, Takahata and Oshii, and productions such as "Akira" or "Metropolis", contributed to the modernization and the present way of thinking about anime.

At last, it is important to mention that anime played, and still plays, an important role in the recreation of modern animation. It is still growing and becoming stronger and more popular. However, despite this development, the 'live action films' are more prestigious.

The current relevance of anime is accompanied by a significant increase in the interest from the general public through the origin and the thematic that could be called "anime", which has resulted in an increase of the spaces in which we talk and discuss these productions .

Undoubtedly, Internet has played a key role in this evolution of anime, offering a space in which many fans of these works can exchange views , ideas and evaluations of works, chapters , characters, etc. Likewise, over time, people have tried to take these views into a more "scientific" data, initiating an analysis of these works.

In this way, blogs, forums, etc., have appeared gradually. There, fans have exchanged views and discussions, not based exclusively on a subjective aspect, but searching reality arguments based on analysis and self-learning studies of the anime productions.

This work proposes an useful source of information for all the people wishing to approach the world of anime, providing them with basic information about it, as well as summarizing many "theoretical" aspects that have emerged over the decades.

Definitely the "anime" deserves to be start trying as an important cultural element, and therefore that the scientific community is introduced in the analysis of these products, which play a fundamental role in the formation of modern society.

While these productions have not had the approval of critics and theorists, they have played (and play today ) a key role in the construction of individuals, because they are present at various times in their lives.

Childhood is a critical time of life that marks people. It is precisely at this time when these products are seen more by Western society, however, and as the conception regarding animation in Western society has been changing, the viewing of these products has been extended to other stages of life, approaching that of the Japanese society.

If the current trend continues, we may find ourselves facing a kind of productions that will play an important



role in our world of "leisure", so it is important that the scientific community gradually approaches these productions.

Keywords: Anime, Realism, Animation, Cinema, Television, Japanese Culture, Shônen, Seinen, Shôjo, Josei, Kodomo and Film Directors.





## **I. Introducción**

La animación en los últimos años está sufriendo una gran expansión, sobre todo la animación japonesa<sup>1</sup>, y en especial el anime. A pesar del gran desconocimiento general que existe hacia los productos de anime (no nos estamos refiriendo a la animación de origen japonés de forma exclusiva y global, sino simplemente a los productos que podemos denominar "anime"), este tipo de productos se están colando en multitud de hogares de todo el mundo<sup>2</sup>.

Ante esta nueva "invasión", tenemos que empezar a plantearnos una serie de cuestiones, ya que, por un lado, en lo que al anime se refiere, nos encontramos ante un producto con unas características muy lejanas a las de las producciones de animación occidental tradicionales.

Por lo tanto, lo que esto tendría que producir es un cambio en la concepción de la animación, pero por el contrario esto no ha sucedido, dando como consecuencia todos los problemas y críticas que existen en la actualidad hacia ciertos productos de animación<sup>3</sup>. Es conveniente matizar, no obstante, que la concepción de la animación ha ido variando en los últimos años, aunque aún quedan muchos obstáculos que solventar.

Llegados a este punto, podríamos destacar las palabras de Giannalberto Bendazzi, el cual llega a la conclusión de que la animación es concebida como el hermano pobre del cine de acción real<sup>4</sup>. Estas palabras pueden resumir de una forma muy clara cuál es la situación de la animación en la actualidad. Aunque, es cierto que tras las obras de Pixar, como "Up", la concepción de la animación ha ido variando. Actualmente, la animación se encuentra en pleno apogeo de

---

<sup>1</sup> [http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004\\_07\\_anime.html](http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004_07_anime.html)

<sup>2</sup> Esto es consecuencia en gran medida en el vacío legal que existe en referencia a los derechos de autor de las obras de animación japonesas en los países donde no se han licenciado tales derechos. Esto lo podemos comprobar en la propia legislación japonesa como en la sentencia del tribunal de Japón, FPC, No. 0690, Copyright 2006 Centro de Prensa Extranjera / Japón. Publicación 15 de Diciembre 2006.

<sup>3</sup> N. TRONCHONI, El País Digital, Valencia 18/11/08, Crítica: Agenda día a día. "Animación en Japonés" [http://www.elpais.com/articulo/Comunidad/Valenciana/Animacion/japones/elpepiespval/20081118elpval\\_33/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/Comunidad/Valenciana/Animacion/japones/elpepiespval/20081118elpval_33/Tes/.). 27/11/08.

<sup>4</sup> BENDAZZI, GIANNALBERTO "Cartoons, 110 años de cine de animación" Ocho t medio; Madrid 2003.

elogios, consecuencia de las numerosas muestras de calidad que se han ido encontrando en sus obras.

La consideración que está adquiriendo la animación occidental (encabezada por la asociación Disney - Pixar, aunque no son las únicas productoras destacables, ya que también merecen mención Dreamworks o Fox, entre otras), no es extrapolable al anime, el cual se encuentra menospreciado de una forma bastante clara, salvándose de la "quemadura", por así decirlo, Miyazaki, y tal vez alguna otra película de culto.

Esta crítica no es global, ya que los círculos más cercanos a este universo saben apreciarlo y verlo desde un ángulo que la sociedad actual no considera. Podríamos decir, que uno de los principales problemas a los que nos tenemos que enfrentar a la hora de analizar estos productos, es el desconocimiento y los prejuicios negativos que suelen envolver a estas producciones.

"Crayon Shin Chan"<sup>5</sup> es un ejemplo claro de lo que hemos explicado hace un momento. Esta serie encabezó en 2008 las reclamaciones<sup>6</sup>, pero no se trata de un hecho actual sino que ya se plantea desde tiempos añejos. Una de las series de anime clásicas y de las más reconocidas como es "Dragon Ball"<sup>8</sup>, ya es su tiempo y todavía a día de hoy, recibe innumerables quejas por sus contenidos de violencia<sup>9</sup>.



<sup>5</sup> USUI, YOSHITO (Creador); "Shin Chan" AKK "Kureyon Shin Chan" AKK "Crayon Shin Chan" FUNimation Entertainment, TV Asahi; 1992.

<sup>6</sup> PASTOR, ROBERTO. "Shin Chan, el programa de televisión con más quejas" 6 agosto 2008. <http://www.zonafandom.com/2008/08/06-shin-chan-el-programa-de-television-con-mas-quejas>,

<sup>7</sup> FORMULA TV.COM, "'Shin Chan', con 49 quejas, copa las reclamaciones por la aplicación del Código de Autorregulación", Miércoles 30 julio 2008. <http://www.formulatv.com/1,20080730,8332,1.html>.

<sup>8</sup> TORIYAMA, AKIRA (Creator), Nishio, Daisuke; "Dragon Ball" (doraron bāru), Toei Animation, 1986.

FOTOGRAMA.COM, "La violencia de los dibujos animados". Publicado el 25/05/2000.

ILEINNE ESQUIVEL, "La violencia en los dibujos animados". El Observatodo. <http://www.elobservatodo.cl/admin/render/noticia/7425> Publicado 19/05/07. Consultado 1/12/08

Pero no nos hace falta irnos hasta el anime para encontrar ejemplos, ya que series americanas como "South Park"<sup>10</sup>, tienen también un número considerable de críticas, lo que nos sigue demostrando que aún a día de hoy no somos capaces de ver la animación como un producto que pueda tener calidad.

Una de las causas que producen este tipo de situaciones es, por un lado, la errónea consideración de que la animación es un producto exclusivo para niños, y por lo tanto, no tienen cabida productos para adultos. Como consecuencia de esta consideración, la sociedad tiende a excluir ciertos elementos mostrados en estas series mediante la censura pero, por otro lado, el mensaje principal permanece ahí, intocable y transmitiéndose a toda la audiencia. Un ejemplo de esto sería la serie "Naruto"<sup>11</sup>, la cual en su versión occidental se emite censurada. A partir de esta censura, gran parte de los admiradores de la serie recurren a Internet para seguirla<sup>12</sup>, esto además nos demuestra el gran poder y fuerza que tiene el anime en Internet.




---

<sup>9</sup> VENTURA, LUÍS; *"La violencia en los dibujos animados"*, <http://www.bulldog.com.ar/editorial/Textos/ESPECTACULOS/laviolencia.htm>. FOTOGRAMA.COM, *"La violencia de los dibujos animados"*. Publicado el 25/05/2000.

ILEINNE ESQUIVEL, *"La violencia en los dibujos animados"*. El Observatodo. <http://www.elobservatodo.cl/admin/render/noticia/7425> Publicado 19/05/07. Consultado 1/12/08

<sup>10</sup> PARKER, TREY; STONE, MATT; *"South Park"* Digital Studios LLC; 1997.

<sup>11</sup> DATE, HAYATO ; NIMOY, JEFF; *"Naruto"*, Toei Animation., 2002

<sup>12</sup> *"El doblaje es bastante mediocre y la versión que dan en España está censurada: sangre, cortes, incluso tonterías como un beso de los dos protagonistas. La verdad es que hay muchas veces que las distribuidoras no tienen demasiada idea y pasan estas cosas [...]".* Este es un comentario de un espectador respecto a la versión que se emite en España. El comentario lo podremos encontrar en las críticas de la serie dentro de la página de [www.filmaffinity.com](http://www.filmaffinity.com)

Uno de los elementos que conducen a considerar la animación en general como un producto meramente infantil, es el hecho de que es un género que por lo general se considera no realista, sino fantástico, es decir, que está basado en la imaginación, y por lo tanto alejado de la realidad.

Con este trabajo esperamos poder desmentir esta consideración del anime en concreto, aunque para ello tendremos que ver qué es lo que sucede en la animación en general. Dada la complicación del tema, consideramos conveniente centrarnos en productos bastante conocidos que nos permiten tener una visión más general, además de facilitarnos la comprensión mediante el uso de los productos audiovisuales.

Creemos que es fundamental que la sociedad empiece a estudiar de una forma seria estos productos, olvidándose de los prejuicios negativos que existen. La comprensión es, desde nuestro punto de vista, un aspecto fundamental en la sociedad cada vez más global a la que nos enfrentamos. Los productos audiovisuales se transmiten a lo largo y a lo ancho del mundo, siendo el anime uno de los más apreciados.

Muchas de las nuevas generaciones están creciendo observando estos productos, que por otro lado, están en la oscuridad para la sociedad del conocimiento. No podemos negar la gran influencia que producen estas producciones (y no solamente estas) en los primeros años de vida de las personas. Por este motivo, creemos que sería muy positivo empezar a comprender estos productos.

El desconocimiento conduce en muchos casos a la censura. Esta censura se puede mostrar, como hemos explicado antes, eliminando ciertas imágenes para hacerlo más "infantil" aunque manteniendo el mensaje original mayoritariamente, como es el caso ya citado de "Naruto". Pero la censura incluso puede conducir a desvirtuar el mensaje original y a simplificarlo, como puede ser el caso de "Bateadores"<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> SUGII, GISABURO; "Bateadores" AKK "Touch" AKK "Tatchi"; Group TAC; 1985

Centrándonos un poco en el caso de "Bateadores", la censura de la época ha cortado ciertas escenas que podrían



considerarse con un cierto contenido sexual, como puede ser el caso de las escenas en las que Tatsuya (Carlos en la versión española), en pleno inicio de la adolescencia y descubrimiento de la atracción sexual hacia el género femenino, intenta ver la ropa interior de un personaje de la televisión.

Este tipo de actos, construyen la personalidad del personaje, su forma de ser, etc. pero además son un reflejo de las situaciones cotidianas, de la vida real de cualquier adolescente, por consiguiente, lo único que consigue la censura, además de desvirtuar la forma propia de la serie, es alejarla de la vida cotidiana.

Tenemos que mencionar, que la censura no es un elemento exclusivo de las versiones occidentales, sino que en el propio país de origen puede existir. En el caso concreto de Japón, que por otro lado es el mayor productor, podemos ver censura en determinadas obras del género "hentai", por ejemplo. Esta censura normalmente recurre a la pixelación de determinadas partes de la imagen. También existe otro tipo de censura que lleva al cambio de la estructura, como puede ser el caso de "School Days", cuyo episodio final se modificó por la similitud con un crimen acaecido en fechas próximas a la retransmisión, pero al tratarse del origen mismo de las obras, no podemos considerar que esta censura interfiera en la producción, ya que normalmente se desarrolla al mismo tiempo, por lo que sería más conveniente llamarlos códigos de autocensura.

Por consiguiente, la autocensura de la realización de la obra, salvo casos excepcionales, puede tenerse en cuenta, pero no nos podremos justificar en ella para concluir que el mensaje está siendo transformado y si tiene relación con la realidad. Por otro lado, la censura de las



versiones occidentales interfiere en el propio producto final, por lo que sí podrían estar desvirtuando el mensaje.

Estos aspectos nos llevan a concluir que para este estudio es preciso basarse en las versiones originales de las diversas producciones.

Por otro lado, existe la posibilidad de acceder a las versiones íntegras de los productos, pero que se encuentran dobladas. Normalmente, estas versiones simplemente complementan la versión occidental con las partes de la versión original que fueron eliminadas, aunque estas partes no están dobladas, por término general.

No pretendo hacer una defensa de las versiones originales en detrimento de las dobladas, pero como consecuencia de algunos doblajes excesivos, puede producirse la pérdida de información.

Un caso de este doblaje excesivo lo podría suponer la saga "*Sailor Moon*", donde en su versión en castellano se doblaron hasta los nombres de los diversos personajes, algunos traduciéndolos, como puede ser "*Sailor Moon*" que se tradujo a "*Guerrero Luna*", pero otros cambiándolos por nombres más cercanos a la sociedad española.



Sin realizar una explicación de la importancia que pueden tener los diversos nombres de los personajes, para entender la personalidad que se le pretende transmitir<sup>14</sup>, estos doblajes excesivos pueden producir una pérdida de información más visible. Nuevamente recurriendo al caso de "*Sailor Moon*", la protagonista lleva por nombre, en la versión original "*Usagi*", mientras que en su versión española la han llamado "*Bunny*".

La hija de esta, que llega del futuro, posee el mismo

---

<sup>14</sup> Dependiendo de la forma como se escriba el nombre, este puede tener diferentes significados. Por ejemplo "*Ichigo*" dependiendo de su escritura original podría ser fresa, el primero en la luz, etc.

nombre que la madre, es decir "*Usagi*", en la versión española mantienen la idea de que posea el mismo nombre que la protagonista, por lo cual lo adaptan, y supuestamente se llama "*Bunny*". Este personaje es denominado a partir de este momento (para distinguirlo de la protagonista) como "*Chibiusa*", tanto en la versión original como en la española. "*Chibiusa*" es la combinación de "*Chibi*" que es pequeño/a y "*Usa*" que se usa como diminutivo de "*Usagi*", por lo que su nombre sería la pequeña Usagi, generando por lo tanto una continuidad, aspecto que la versión española no contempla.

Un elemento importante a la hora de realizar un estudio científico, y que se encuentra en relación con la diferencia de idioma y de costumbres, son las expresiones típicas de la cultura japonesa que no poseen una traducción clara en español, al igual que su significación es muy diversa. Estos elementos pueden jugar un papel importante a la hora de entender los mensajes de las producciones.

Por consiguiente, es conveniente ver las versiones íntegras en el idioma original, aunque teniendo que acompañar este visionado con un conocimiento mínimo del idioma y las costumbres del país de origen<sup>15</sup>. Las diferencias culturales serán uno de los principales obstáculos a los que nos tendremos que enfrentarnos en este estudio. Este es el motivo por el cual es importante incluir en la bibliografía fuentes que nos ayuden a entender este universo.

Este, posiblemente, sea uno de los principales obstáculos que tendremos que superar para poder realizar este estudio, pero no será el único. Hay que tener en cuenta que la animación, por término general, ha sido estudiada de una forma bastante escasa.

Es importante poseer conocimientos de la animación de una forma global, y no solo del anime, para poder desarrollar este trabajo de forma correcta. El anime se tiene que englobar dentro de la animación, ya que es una

---

<sup>15</sup> De Japón en su mayoría. Es importante señalar que muchas producciones que se realizan fuera que Japón mantienen las características culturales de las producciones de este país, por lo que podríamos considerar que el conocimiento mayoritariamente se refiere a la cultura japonesa.

muestra de ella, por lo que es necesario poseer unos conocimientos mínimos.

Pero no solo la historia de la animación es importante, sino que también es fundamental adquirir unos conocimientos fundamentales sobre la técnica.

El anime posee unas características artísticas muy concretas que hacen que su forma y estructura sea muy identificable.

Por término general estas obras son genéricas, y aunque dedican alguna parte al anime, no puedo considerar que la información sea suficiente para desarrollar un trabajo de estas características. Este motivo nos lleva a la necesidad de incluir obras específicas sobre el anime.

Existe por otro lado el universo "otaku", el cual ha mostrado un gran interés y conocimiento sobre la materia, que mediante contenidos en la web ha ido desarrollando artículos y estudios de la misma, a veces con más acierto que autores consagrados. El valor de los datos que nos pueden ofrecer estos autores para este estudio es fundamental, por lo que las fuentes de Internet sobre la materia, ocuparán un lugar primordial en el estudio. No obstante, muchos de estos estudios carecen del rigor científico necesario para un trabajo de estas características.

Continuando con el tema del anime y la parte bibliográfica, es conveniente destacar las obras enfocadas al dibujo del manga y/o anime, ya que en ellas podemos observar muchas de las características propias del anime y/o del manga. Del análisis de algunas de estas obras, podemos observar la importancia que se le concede en muchos aspectos a la comunicación no verbal.

Ya en este punto hemos señalado, de forma indirecta, la relación existente entre el manga y el anime. Como consecuencia de esta relación, es interesante incluir fuentes que estudien el manga. Tenemos que matizar, que a pesar de la relación de ambos aspectos, no podemos confundirlos, ya que el anime y el manga son dos universos diferentes.

Pero la investigación no se basa simplemente es el anime, sino que consiste en poner este en relación con el realismo. En inglés podría ser más visible el concepto de realismo, ya que posee dos palabras diversas para los dos conceptos diferentes que pueden abarcar el término realismo en español. Estos términos son "*realistic*" y "*realist*".

Creemos importante ver si el anime puede ser realista, ya que de esta forma podremos empezar a configurar una nueva visión del mismo.

La animación en general, y el anime de forma particular, han ido ganando importancia y peso dentro de la sociedad actual, por lo que es importante empezar a generar trabajos rigurosos y serios, que nos ayuden a construir una base de entendimiento de este tipo de obras.

A lo largo de esta concisa introducción hemos podido señalar algunos de los problemas que existen actualmente ésta en referencia al conocimiento científico del anime. Esperamos que este trabajo, junto con ciertas obras, ayuden a generar una base de conocimiento suficiente y eficaz para posteriores investigaciones que tengan al anime como objeto de estudio.



## II Metodología



## 1.Objeto de estudio

El objeto de estudio se centra en un estilo concreto de producciones de animación conocidas como "anime".

Dentro de la producción "anime", la investigación analizará las piezas con mayor relevancia en función de los siguientes elementos de análisis, siempre dedicando especial atención a las obras de tendencia realista:

- . Impacto en la sociedad
- . Estilo de animación
- . Relevancia histórica

## 2.Objetivos

- 2.1. Determinar si la animación cinematográfica es capaz de realizar obras de naturaleza realista desde una perspectiva técnica.
- 2.2. Determinar si la animación cinematográfica es capaz de realizar obras de naturaleza realista desde una perspectiva narrativa.
- 2.3. Determinar si el "anime" puede promover productos de índole realista.
- 2.4. En el caso de que se cumpliera el objetivo anterior, analizar qué tipo de productos produce el "anime".
- 2.5. Categorizar las formas de realismo que podemos encontrar bajo el concepto "anime".
- 2.6. Estudiar las tendencias de los principales autores respecto al realismo en sus obras.



### **3. Hipótesis**

*Las creaciones de animación definidas como "anime" producen obras de naturaleza realista, considerando el realismo como un principio más argumental que estético-plástico.*

### **4. Marco conceptual**

El marco conceptual del presente trabajo tiene la necesidad de definir el concepto de "anime" como tendencia artística en la que se inscribe una serie de productos de características afines que serán analizados en páginas posteriores.

#### **4.1. Anime**

##### **4.1.1. Definición común de anime**

Existe una gran controversia a la hora de definir qué es un "anime". Por término general, se ha ido imponiendo esta palabra para referirse a toda obra de animación proveniente de Japón. Esta consideración incurre en dos restricciones importantes. La primera, considerar que toda obra de animación realizada en Japón es un anime, y la segunda, que el anime sólo se puede realizar en Japón.

##### **4.1.1.1. Contradicciones de la definición**

No todas las obras realizadas en Japón pueden ser definidas como anime. Muchas de las producciones japonesas muestran claras diferencias en su estilo con las obras clásicas del anime. Autores como Tomioka Satoshi o Yoichiro Kawaguchi<sup>16</sup>, realizan obras con un estilo estético opuesto

---

<sup>16</sup> FABER, LIZ; WALTERS HELEN, "Animazione Sperimentale: cortometraggi innovativi dal 1940" logos, Modena, 2004,

a los principios que rigen el anime, no en vano, esta oposición es uno de los puntos fundamentales de su obra.

El padre del anime (y dios del manga) Osamu Tezuka, ha realizado obras que no se engloban en el universo anime. El citado director, ha creado varias obras de índole experimental (en la dirección o en la producción) a través de su estudio de animación Mushi. Por lo que incluso dentro del universo del anime, han existido (y existen) autores que escapan del estilo anime.

El anime posee una importante influencia de las obras de Disney, siendo estas obras difundidas masivamente después de la derrota japonesa en la Segunda Guerra Mundial. A esta influencia tenemos que añadir una serie de condiciones que se dan en la postguerra. Estos elementos son indispensables para la aparición del manga actual (denominación del manga que aparece tras las creaciones de Tezuka) y de forma posterior el anime.

Las obras que se realizaron antes del final de la Segunda Guerra Mundial no se pueden considerar anime al no cumplir unas características mínimas que se han ido estableciendo. Estas primeras obras (el primer cortometraje se realiza en 1917<sup>17</sup>) están muy vinculadas con la animación que se realizaba en occidente. Durante la restauración Meiji se contrataba a extranjeros para el aprendizaje de diversos oficios, y una vez que los propios japoneses eran capaces de realizarlo de manera satisfactoria, excluían a los extranjeros del trabajo<sup>18</sup>. En la medida que la técnica de la animación se aprendió directamente de los occidentales, estas primeras obras no difieren mucho de las que podríamos encontrar en un país occidental.

Resulta también incorrecto limitar la producción de anime exclusivamente a Japón. Si bien, el *grosso* de la producción lo sigue realizando la industria japonesa, aunque la producción no se ha limitado exclusivamente al país del sol naciente.

---

<sup>17</sup> "A Capsule History of Anime", en "Animation World Magazine 1", no5, Agosto de 1996.

<sup>18</sup> W.G. BEASLEY, "Storia del Giappone Moderno", Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 1969.

Existen dos factores que han contribuido a la expansión geográfica del anime: el primero es la globalización, y la búsqueda por parte de las productoras del abaratamiento de costes. Las productoras japonesas han empezado a dirigir equipos de producción fuera de las fronteras del archipiélago, direccionándolos hacia países más baratos como Corea de sur, China o Taiwán. Consecuencia de este proceso, y al igual que había sucedido con los japoneses durante la época de la restauración Meiji, los contratados aprendieron la técnica y el estilo de este formato de animación, pasando estos a producir obras de anime en sus países de origen, como por ejemplo "Winter Sonata"<sup>19</sup> producción surcoreana (El título de la obra se expresa en japonés para venderlo en este país, pero los protagonistas poseen nombres coreanos).

Japón no sólo crea equipos de trabajo en terceros países, sino que recibe encargos de producción de diversos países, como es el caso de Estados Unidos (por ejemplo Disney). Japón resulta más económico para la realización de estos trabajos que Estados Unidos.

La internacionalización del anime ha contribuido a transformarlo en referencia para ciertos creadores, como puede ser el caso de Tarantino, quien ha mostrado su pasión por estas producciones en múltiples ocasiones, llegando, incluso, a introducir una secuencia de anime en una de sus películas<sup>20</sup>. Algo más cerca, en España, existe una producción de anime, aunque más cercano a una obra publicitaria que a una película, como es el caso de "Gisaku".

#### **4.1.2. Otros términos**

A lo largo de los años se han ido sucediendo los términos para denominar a estas producciones. Estas serían algunas de ellas.

---

<sup>19</sup> Yoon Suk-ho "Winter Sonata" AKK "Fuyu no Sonata" JM animation, G&G Entertainment, 2009.

<sup>20</sup> En "Kill Bill Vol.1" explica el origen de O-Ren, mediante la animación, con claras referencias a obras como "Blood+".

#### 4.1.2.1. Japanimation

Este término se usó durante la década de los 80 para denominar a la animación que provenía de Japón. Su origen es una combinación de *Japan* y *Animation*, términos ingleses para referirse a Japón y Animación, respectivamente.

Esta definición incurre en las contradicciones expresadas en el punto anterior, ya que engloba toda la animación japonesa, y al mismo tiempo la limita geográficamente.

Este término se empezó a utilizar a partir de los 80, década del denominado *boom del anime*, y primera gran expansión de estas producciones. Es un término, por lo tanto, que refleja la realidad de un momento concreto. Servía para definir esas producciones que estaban empezando a llegar desde el Lejano Oriente. No englobaba producciones previas como "*Meteoro*", ciñéndose, exclusivamente, a las producciones de los 80.

Se trata de un término que se limitó local y temporalmente. Actualmente está en desuso, y no sirve para definir a las obras de anime, sino para englobar a todas las producciones de animación que se realicen en Japón.

#### 4.1.2.2. Manga

Posiblemente se trate del término más difundido entre el público occidental para estas producciones. Es un término incorrecto, ya que "manga" quiere decir ilustración. Manga engloba desde el Ukiyo-e a las obras de Tezuka (aunque estas se las ha denominado Manga moderno). Es un término que se refiere a un universo diferente al de la animación.

Vinculados con este término, han aparecido dos variaciones del mismo; una en Occidente y otra en el propio Japón, aunque las circunstancias son diferentes.

##### 4.1.2.2.1. Películas Manga

Es el término que se puede oír en países como España para definir a estas películas. Este término se suele usar

un sector de la población que desconoce la variedad genérica del anime.

Se suelen definir películas manga a determinadas producciones (sobre todo *shônen*) que se caracterizan por su alto contenido de violencia, incitación sexual y sangre. Todos estos aspectos se reducen a un estilo genérico muy concreto y limitado, obviando la existencia de otros estilos con narraciones totalmente opuestos, como puede ser el caso de "*Heidi*" o "*Marco*", símbolos de la animación infantil idónea.

Por otra parte, este término puede incurrir en el error de vincular el anime y el manga moderno en un único ente. Es indiscutible la gran unión existente entre ambos, pero esta unión no es completa. Existen muchas obras de anime que no poseen vinculación con el manga moderno, o incluso cuya adaptación al formato manga es posterior.

#### 4.1.2.2.2. Manga-eiga

Este término japonés tiene su origen en la vinculación del concepto de manga (ilustración) con el de película. Es el término usado por el estudio Ghibli para definir sus producciones. Su utilización está basado en un intento de no encasillamiento dentro del género de anime (y en respuesta al mismo). No se trata de un término extendido en el uso, sino en una creación por parte de la citada productora.

Este término pretende desmarcarse del anime, convirtiéndose en una nueva forma estética. Esta diferenciación pone de relieve la imposibilidad de considerar anime a toda la animación japonesa.

Sin entrar en la discusión, esta definición sería incorrecta para denominar a las obras de anime, ya que pretende diferenciarse de ellas. Por otro lado, se limita a una serie de obras procedentes de un único estudio, sin distinguir género, estilo o autor.

#### 4.1.3. Origen del término anime

Existe una discusión sobre el origen del término anime. Algunos se decantan por considerarlo una adaptación de la palabra inglesa *animation*, mientras que otros defienden su vinculación con la palabra francesa *animè*. Podríamos considerar que la teoría más cercana es aquella que lo vincula al término francés, ya que *anime* en japonés se escribe アニメ, con ideogramas pertenecientes al katakana (utilizados para las palabras de origen extranjero, salvo en los mangas que se pueden usar para señalar gritos y otros aspectos idiomáticos). Al tratarse de una palabra adaptada del extranjero fonéticamente, la más cercana es *animè*, por este motivo, nos decantamos por la adaptación del término francés.

#### 4.1.4. ¿Qué es anime?

Por anime debemos entender un estilo concreto de animación, que se extiende desde la forma de dibujo hasta la narrativa. En un primer momento, este estilo de animación se ha producido de forma exclusiva en Japón, pero con el paso de los años, la producción se ha extendido a otras partes del planeta.

Concluyendo: anime es un estilo propio de animación, que se distingue en el estilo de su dibujo, en la forma de animación y en estilo narrativo.

### 5.Contexto metodológico: realismo

La tendencia habitual es la de vincular el concepto de realismo al aspecto estético de la producción, lo cual difiere del objeto que este trabajo estudia: vincularlo a principios argumentales. El concepto de realismo posee una serie de matices: las diferentes teorías han tendido a contradecirse, creando diferentes definiciones para una misma idea. Estas visiones configurarán el contexto metodológico de esta investigación.

## 5.1. El realismo como propuesta metodológica

El realismo es la representación de las cosas, por lo tanto, el realismo está ligado a una época y a un momento concreto. Vive en el tiempo en que se realiza la obra y evoluciona con el mismo. Lo que en un momento es realista, tal vez, si se realiza diez años más tarde, no lo podremos considerar realista. Tenemos que prestar gran atención a la época y al momento en que se realizan las diferentes obras.

El realismo pretende mostrar una realidad objetiva, por eso la RAE concluye su definición de realismo con la siguiente cita: "[...]sin suavizarlas ni exagerarlas", no admitiendo distorsiones de esa realidad.

En el caso cinematográfico, tal objetividad no existe. Al colocar la cámara en una posición, abarcando un espacio concreto de la realidad, realizamos una preselección y jerarquización (por principios subjetivos) del "todo" objetivo.

### 5.1.1. Concepto de realismo en el cine

El concepto de realismo en el cine comienza a plantear una serie de problemas. Esto nos conduce a descartar elementos que no son realistas.

Tenemos que descartar todas las obras de ficción<sup>21</sup>, ya que no tienen ningún aspecto de relación con la realidad.

Luego hay que centrarse en la temática de las obras, estas tienen que corresponderse a la concepción de realismo. Esa temática no tiene por qué centrarse en un aspecto problemático de la actualidad, es posible que se base en la cotidianidad o en los aspectos más habituales de la existencia humana.

---

<sup>21</sup> Por ficción entendemos las obras fantasiosas que no tienen relación con la realidad. Según la Real Academia Española de la lengua, ficción es: "*Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios.*", por lo tanto no se trata de descartar las obras pertenecientes a un género, como por ejemplo podría ser la ciencia ficción, ya que dentro de esos géneros podremos encontrar obras que se basen en la realidad.

Por ejemplo, "*El Señor de los Anillos*"<sup>22</sup> se trataría de una obra de ficción, ya que trata sucesos imaginarios, realizados por personajes imaginarios, por lo que no es realista. Por otro lado una película como "*La Invasión de los Ladrones de Cuerpos*"<sup>23</sup>, obra de ciencia ficción, no trata sucesos imaginarios, estos sucesos son transmisibles al pensamiento de la sociedad americana de esa época. No hablamos de la invasión de un pueblo por parte de extraterrestres, sino la representación de extraterrestres asimilable a los comunistas. Se trata de una representación de los temores y del pánico de los americanos de los años cincuenta. Su remake "*Invasión*"<sup>24</sup> no trata un tema de actualidad, por consiguiente, no es realista.

De esta manera definimos la obra realista que interesa a nuestra investigación, sin entrar en el aspecto estético, contexto en el que surgen las divergencias entre las diferentes teorías.

#### **5.1.2. Consideración de realismo a partir de los conceptos estéticos**

Podemos destacar dos tendencias principales. Por un lado están los que defienden que realistas son las obras que poseen una estética naturalista, y frente a estos están los que defienden que las obras realistas son aquellas que poseen una estética más vanguardista, o dicho de otra forma: el realismo no está sometido exclusivamente a la forma naturalista.

A medida que pasan los años (y las corrientes estéticas se suceden, superponen o contradicen), el aspecto estético va perdiendo fuerza en la definición del realismo. Es complicado centrar el realismo en una forma estética, sobre todo cuando mediante diversas formas podemos alcanzar la temática realista.

---

<sup>22</sup> JACKSON, PETER; "*El señor de los anillos: la comunidad del anillo*" AKK "*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*" New Line Cinema; Wingnut Films 2001.

<sup>23</sup> SIEGEL, DON; "*La invasión de los ladrones de cuerpos*" AKK "*Invasion of the Body Snatchers*", Allied Artists, 1956.

<sup>24</sup> HIRSCHBIEGEL, OVILIER; MCTEIGUE, JAMES; "*Invasión*" AKK "*The Invasion*" Warner Bros. Pictures 2007.



En la medida en que una obra realista debe estar anclada a su época, las formas estéticas predilectas han ido variando, pudiendo observarse esa variación en las obras cinematográficas. Al hablar de anime nos tenemos que enfrentar a una concepción estética divergente de lo que poseemos en occidente. Resulta preciso considerar factible que el realismo en el audiovisual no responde a una única forma estética, sino que se puede construir a partir de múltiples expresiones estéticas.

Esto, al mismo tiempo, nos ayudará a cambiar la concepción de la animación. La animación en general, y el anime de forma particular, pueden ser considerados un estilo que incluye aspectos del realismo dentro de su forma, tanto en el aspecto técnico, como en el aspecto narrativo.

#### **5.1.3. Consideraciones para las obras de animación**

Como sucede en algunos géneros, no podemos considerar todas las obras de animación realistas. Llegados a este punto, tendremos que realizar una pequeña deconstrucción, de las obras de animación en un doble sentido. El primero es, si dada su configuración técnica la animación puede dar origen a obras de carácter realista, y a partir de aquí, determinar si en el anime existen obras realistas.

#### **5.1.4. Las parodias.**

Las parodias suelen estar muy ancladas con la época en la que se realizan, se recurre a temas de actualidad para producir la carcajada, pero la parodia no tiene una predisposición clara hacia el realismo. En muchas de sus obras no se promueve un análisis de la sociedad, sino que utiliza la actualidad para producir el humor. Esta actualidad no es más que un mero instrumento para producir la sonrisa del espectador, sin que ello conlleve un análisis.

Podemos encontrar aspectos de realismo en algunas obras de parodia, como por ejemplo (y tomando un anime) la

serie "Hayate no Gotoku!"<sup>25</sup>. Aquí encontramos una crítica en su primera secuencia:

*El protagonista habla con Santa Claus, al cual le pregunta el motivo por el que no le trae regalos, y Santa le responde: "porque eres pobre".*

Lo que está transmitiendo es: si alguien quiere regalos, tendrá que trabajar (implícitamente: necesidad de dinero). Este aspecto está relacionado con la realidad, y a la par es una crítica hacia la misma. A pesar de todo, la serie no la podemos considerar realista, aunque podemos encontrar algunos aspectos de realismo en ella.

La parodia, a pesar de beber directamente de la realidad no es, por lo general, un género de carácter realista. No promueve un análisis de la sociedad, sino que simplemente se basa en la realidad para provocar la carcajada del espectador. Al tener aspectos de actualidad en la obra que el espectador conoce y reconoce, produce una complicidad entre ambos, pero al mismo tiempo depende en gran medida de la temporalidad de sus obras.

#### **5.1.5. La crítica irónica**

Es importante diferenciar entre la parodia, y la crítica irónica, la cual puede llegar a usar aspectos paródicos.

Al tratarse de una crítica, supone un cierto análisis previo. En el momento en el que se analiza y reflexiona sobre algún tema de la realidad, podemos considerar que se trata de una obra realista.

Este es un aspecto relevante a tener en cuenta, sobre todo en lo referente a la animación americana. En estas obras tendremos que analizar detalladamente el contenido, para determinar la existencia (o no) de un análisis de la sociedad

---

<sup>25</sup> KEIICHIRO, KAWAGUCHI; "Hayate no Gotoku" AKK " Hayate the Combar Butler" Shogakukan Productions, Studio Tulip, SynergySP; 2007

#### **5.1.6. ¿Qué es una obra realista?**

Una obra realista sería aquella que representa la realidad social /cultural /política /etc. (dependiendo de la trama de la obra) del momento concreto en el que se realiza la obra (no se trata de ambientaciones exhaustivas), independientemente del concepto estético /artístico /narrativo que se utilice para conseguirlo.

### **6.Estado de la cuestión.**

El universo de la animación, en general, se encuentra escasamente estudiado. Son pocas las obras de consulta a las que se puede recurrir para analizar la animación. Si nos centramos en el anime, el número de obras se reduce de forma drástica.

A esta escasez de obras hay que sumar las grandes contradicciones existentes entre los diversos autores, lo que propicia que el mensaje no sea claro. Un aspecto que puede mostrar esta atomización de concepto, es la propia definición de anime, ya que esta varía según el autor al que recurramos.

Muchas de las obras que se han realizado no son lo rigurosas que podríamos desear. No obstante, son de destacar las obras de Giannalberto Bendazzi, tales como "*Cartoons, 110 años de Cine de Animación*" o "*L'animazione*", entre muchas otras. Son obras que se centran en la historia de la animación de una forma general, y dedicando algunas líneas a la animación japonesa.

Obviamente, la animación tiene una parte importante de técnica, a este respecto, es destacable la tesis de Hipólito Vivar, ya que trata diversas técnicas de animación. No obstante, hay que mencionar que existen muchas obras que se centran en una técnica de animación.

En el apartado de selección de material, detallaremos muchas de las obras sobre las cuales construiremos el análisis del trabajo.

Dentro de las obras específicas que estudian concretamente el mundo del anime, es necesario destacar las diversas guías sobre el anime, como por ejemplo "*Anime: Guida al cinema d'animazione giapponese*" o "*The Anime Encyclopedia, Revised and Expanded Edition. A Guide to Japanese Animation Since 1917*", entre otras. Estas guías son útiles para generar una base sobre el tema, pero no podemos considerar que se traten de obras muy complejas, con las que se pueda profundizar en el tema del anime.

Con la intención de la profundización en el tema, se puede acceder a algunas obras que estudian el anime, o alguno de sus temas. Entre ellas podemos mencionar "*Cinema Anime*" o "*Cine de animación japonés*". No obstante, muchas de estas obras no son lo rigurosas que podríamos desear.

El anime, no obstante, nos conducirá a diversificar las fuentes sobre las cuales obtener información. Como consecuencia de la escasez de obras científicas que se encargan de estudiarlo, dirigiremos parte de nuestro esfuerzo hacia las fuentes que generan los propios seguidores del género.

En Internet existen diversas comunidades de "otakus", los cuales ofrecen en la red diversa información sobre el anime (desde dentro de la cultura "otaku").

Este tipo de información, no obstante, tiene que analizarse de una forma objetiva. La información extraída de Internet ocupará un lugar importante para la realización del trabajo, pero siempre realizando un análisis preciso de los datos extraídos de este medio.

De todos modos, no existe una mejor fuente para obtener información, que las propias obras. Por consiguiente, la videografía de este trabajo será la principal fuente a la que recurrir, para confirmar hipótesis e ideas.

Ya que la videografía va a ocupar un lugar central en el trabajo, es importante contar con teorías de análisis de obras audiovisuales, las cuales sentarán las bases sobre las cuales asentar un estudio científico.

A esto, y para el caso del anime concretamente, habrá que añadir información referente a la historia general del país, a su cinematografía y, por supuesto, al manga. Por lo que también será preciso consultar obras referentes a estas materias.

Por último, y dado que el tema se pretende estudiar desde una perspectiva muy general, considero importante centrarnos en aquellas obras de más transcendencia y aquellas que son más conocidas por el gran público. Por consiguiente, este será el criterio para elegir las obras audiovisuales que se consulten.

Es conveniente señalar que en esta videografía no solo se incluirán las obras realistas, sino una serie de obras, que a pesar de no ser realistas, puedan ayudar a entender la construcción precisa de un determinado género del anime.

En el apartado de "Selección de material" detallaremos de una forma más exhaustiva algunas obras importantes para poder llevar a cabo la investigación.

## **6.1. Consideraciones previas.**

Al tratarse de animación, nos encontramos con una gran dificultad para percibirlo como un género realista, ya que, los dibujos animados<sup>26</sup>, como obras completamente creadas y construidas bajo una intervención personal, pueden ser considerados obras con un alto margen de manipulación por parte de sus autores.

Un producto de animación, sobre todo en lo que se refiere a los dibujos animados, o a las diferentes creaciones por ordenador<sup>27</sup>, nos muestra universos que son completamente creados. Esto no quiere decir que no tengan una base en la realidad, sino que pueden beber de la realidad para crear estos universos ficticios, aunque existe la posibilidad que no lo haga. A diferencia de lo

---

<sup>26</sup> Técnica que consiste en darle animación, entendida como movimiento, a una serie de diseños y no de registro de lo real.

<sup>27</sup> Se trataría de lo mismo que el apartado anterior, solo que en este caso el medio mediante el cual se realiza la operación es el ordenador.

que sucede en una película de acción real, no se puede recurrir a elementos que existen en el mundo, sino que se tienen que reconstruir<sup>28</sup>. Si a esto sumamos el hecho de que los personajes no sean de carne y hueso, el resultado para el espectador es un alejamiento de la realidad. Por lo tanto, mientras que a una película (aunque sea poco realista) el hecho de contar con personajes reales le confiere una consideración mayor de realismo, a la animación, por el contrario, la carencia de estos se la niega.

Por ejemplo, las películas con actores reales que se basan en un manga, anime o videojuegos, son denominadas "*Live Action*"<sup>29</sup>, el propio término le confiere ya una mayor cercanía a la realidad.

La reacción ante esta creación por parte del espectador, es la consideración de la animación, en general, como un estilo que no representa la realidad, sino que se construye a partir de elementos imaginarios, y por lo tanto no puede ser realista.

Pero si nos paramos a analizar un poco la historia y la construcción de la animación, veremos como en realidad nos encontramos ante un género realista. Con esto no queremos decir que toda la animación puede ser considerada realista, ya que no es así. Esto se trataría de una generalización incorrecta, que sería equivalente a decir, por ejemplo, que todas las películas del género de comedia son realistas. Al igual que esta afirmación es negativa, no toda la animación es realista, sino que existirán obras realistas y obras no realistas.

---

<sup>28</sup> Esto es bastante matizable, ya que existen obras de animación que se elaboran a partir de elementos reales. No obstante, al estar tratando el tema de una forma general, y enfocándolo al anime (el cual son dibujos animados y creaciones por ordenador mayoritariamente), podríamos generalizarlo en un primer instante de esta forma.

<sup>29</sup> La traducción literal se refiere a "acción viva", por lo tanto le confiere la concepción de la "vida", "Live" a la obra, negándosela a la animación, el hecho de conferirle este término de vida acerca la obra a la realidad, aunque no la podremos definir como realista en muchos casos.

## 6.2. La teoría de Pasolini sobre el realismo<sup>30</sup>

Para Pasolini existen dos tipos de realismo. El primero tiene una vertiente totalmente realista, esta se compone de obras que poseen la intención de mostrar la realidad tal y como es, al más puro estilo neorrealista. En el lado opuesto, estaría el realismo de vertiente onírica, que es aquel que representa la realidad, pero de una forma no realista, sino que tiene una base más artística, incluso en el propio nombre que lo define tenemos una relación directa con los sueños.

Vamos a poner una situación hipotética, y veremos cómo se representaría en los diferentes tipos de realidad que nos propone Pasolini. La circunstancia sería: un caso de corrupción política. En el primer caso de realismo, esta corrupción se mostrará tal cual es, sin ningún tipo de ornamento. Por el contrario, en el realismo onírico lo que premiarán serán los ornamentos. En realidad, no es necesario siquiera que se trata el tema tal cual es, por lo que en este caso en concreto, no necesitamos que la trama de la película trate sobre políticos corruptos, sino que podemos extrapolarlo a cualquier otro universo, por ejemplo la dirección de una empresa. En este caso, es imprescindible que tenga una serie de elementos que nos ayuden a identificar a los diferentes personajes de forma clara, es decir, a relacionarlo con el personaje real al que hacen referencia.

Ante esto, no es difícil concebir que mientras que el primer tipo de realismo posee una representación realista, y no da cabida a ninguna otra forma de representación, la segunda forma es todo lo contrario, y recurre al esperpento, exageración y a la ornamentación en su representación, de ahí el nombre de onírico, ya que lo relaciona directamente con los sueños, donde hasta el más pequeño detalle puede tener un significado, y las cosas no son importantes por lo que son, sino como consecuencia de lo que significan. Así pues, en este cine se tiende a la representación de la situación, no solo mediante el mensaje, sino también mediante la construcción gráfica, como ya hemos mencionado.

---

<sup>30</sup> PASOLINI, PIER PAOLO; *"Empirismo erectico"* Garganta libri, Milano, 2000.

### **6.2.1. El caso de la animación**

La animación supone un problema para la clasificación de Pasolini, ya que la animación en sí es un elemento construido que necesita de los códigos de codificación y decodificación para su comprensión. Es necesario que el espectador identifique aquello que está viendo, que sepa en cada instante lo que es y lo que representa. Así por ejemplo, es necesario que en la serie de "Los Simpson" el personaje de Malconi sea percibido como una representación de la mafia italiana, y no como un mafioso sin más.

Por lo tanto, la animación, en general, necesita recurrir a elementos de la construcción onírica para poder realizarse, ya que los principios fundadores sobre los que se construye, se basan en estos elementos.

Los elementos oníricos, y todo el aspecto de la codificación que padece la animación, los podemos percibir de una forma bastante clara en los *openings* de los animes.

En la mayoría de los casos los *openings* del anime suponen una condensación del mensaje que el anime transmite. Es un elemento que condensa el mensaje así como los acontecimientos que sucederán. La construcción de estos *openings* son elaboraciones con elementos oníricos, y es necesario hacer un análisis detallado. Será preciso conocer de forma bastante detallada la serie a la que pertenece el *opening* para poder descifrarlo correctamente. Como es de suponer, dependiendo de la serie, así como del género de anime al que nos estemos refiriendo, la complejidad del *opening* variará.

### **6.2.2. Los tipos de realismo según Pasolini**

De los dos tipos de realismo definidos por Pasolini, es el primer tipo el que es percibido por la audiencia como un género más real, el segundo tipo, siempre supone un mayor recelo hacia la consideración del mismo como un género realista.

El problema del segundo tipo de realismo, a diferencia del primero, es que requiere el conocimiento de una serie



de elementos que ayuden al espectador a reconstruir lo que está viendo, para posteriormente volver a tratarlo y ver qué es lo que nos está contando el producto audiovisual. Por lo tanto, promueve una interrelación con el espectador, al cual se le exige poseer una cierta habilidad para poder realizar esta interrelación.

Esta diferenciación tiene unas raíces más profundas, ya que se dieron divergencias ya desde la literatura<sup>31</sup>, donde se establecieron dos tipos de realismo, uno llamado academicista, que se corresponde al primer tipo de realismo (definido por Pasolini), mientras que el otro, sería el de vanguardia, que tendría su equivalente en el segundo tipo de realismo.

Estas dos concepciones de realismo, se encuentran contrapuestas y enfrentadas, y han tenido su consiguiente referencia y enfrentamiento en el cine. La pregunta que en realidad a nosotros nos interesa es: ¿Son ambos tipos realistas? La respuesta es sí, obviamente, dependiendo de la obra, pero ambos tipos pueden originar obras de base realista.

No se puede menospreciar una obra de carácter realista por pertenecer al tipo onírico, vanguardista, o como se prefiera llamarlo (ya que existen diferentes nombres). Está claro que la necesidad de reconocer los códigos, interpretarlos, etc., supone para el espectador un alejamiento de la realidad inmediata, esa que percibe, ve y siente todos los días. Esto no supone que no sea un reflejo enmascarado de esa misma realidad, por desgracia el hecho de este alejamiento (además de la necesidad del esfuerzo de conocer los códigos, interpretarlos etc. por parte de la audiencia de este producto), supone una cierta complejidad que no todo el mundo se encuentra en disposición de entender. Todo depende de la obra en cuestión, pero hablando en términos generales, estas serían las premisas.

A pesar de todo, ambos tipos se pueden considerar realistas, ahora bien, ¿a qué tipo pertenecería la animación?

---

<sup>31</sup> BERTONI, FEDERICO *"Realismo e letteratura: Una storia possibile"*, Piccola Biblioteca Einaudi, Saggistica letteraria e linguistica; Giulio Einaudi Editores s.p.a.; Torino; 2007

### **6.2.3. Clasificación de la animación dentro de la teoría de Pasolini**

La animación al tener la necesidad de utilizar ciertos códigos para su construcción, y la necesidad de la interpretación por parte del espectador, nos lleva a colocarlo en el tipo onírico. Esto se ve apoyado, además, por el hecho de que se tratan de obras 100% creadas, por lo que todo lo que aparezca se ha pensado previamente, todo objeto, persona, etc. que se perciba con facilidad puede poseer un significado.

No es apresurado decir que a la animación, por sus características técnicas y por su construcción inicial, la podemos colocar en el tipo onírico, pero a la par que hacemos esto, estamos generalizando de forma bastante exagerada. Existen notables y grandes diferencias entre las obras. Si nos paramos a pensar que sucedería en cuanto a la clasificación de estas mismas obras si en vez de ser de animación fueran realizadas con personajes reales, la clasificación variaría. Podríamos tener obras de ambos tipos, y por lo tanto, no todas serían de corte realista onírico.

Por lo que podemos concluir, que en una primera clasificación de la animación, hablando de forma general, tendríamos que situarla en el aspecto onírico, pero, posteriormente, tendremos que realizar un nuevo análisis de los contenidos de la obra, para clasificarla nuevamente entre estos dos grupos. Podríamos encontrar obras oníricas por partida doble, es decir, en cuanto a construcción técnica y construcción narrativa, y obras oníricas simplemente por el aspecto técnico, ya que el aspecto narrativo no tendría ninguna relación con una representación onírica. Así pues, la teoría de Pasolini se muestra insuficiente para clasificar el realismo en la animación. Para la clasificación definitiva, el espectador se tendrá que detener en analizar el aspecto del contenido de la obra y su representación efectiva, para clasificarla dentro de un grupo u otro, en el caso de que se trate de una obra realista, ya que podría darse el caso de que no se trate de una obra realista.

Después de ver estos conceptos teóricos, podemos entender de forma más precisa que existan dos series como son "Los Simpsons" y "Padre de Familia", cuyas construcciones son muy diversas, pero cuyo mensaje o concepción es bastante similar. Ambas muestran un pequeño análisis y crítica de la sociedad americana, "Padre de Familia" es más sátira y sarcástica con la sociedad americana que "Los Simpson", pero "Padre de Familia", requiere un conocimiento y la comprensión de los códigos mayor que "Los Simpson".

### 6.3. Precedentes

En lo que se refiere a la animación americana tenemos que remitirnos a las tiras cómicas y a la caricatura<sup>32</sup>, de las cuales bebe la animación en un primer momento. Estas tiras cómicas, son una sátira de la sociedad<sup>33</sup> americana de cada momento, ya que se han desarrollado a lo largo de los años. No todas estas tiras poseen una construcción realista, pero casi todas tienen su origen en la sociedad. Al igual que estas tiras cómicas, una parte de la animación americana tiene como referencia la sociedad estadounidense. Si nos paramos a observar dos de las series americanas actuales de más éxito; como son "Los Simpson"<sup>34</sup> y "Padre de familia"<sup>35</sup>, podríamos destacar varios elementos al respecto.

#### 6.3.1. "Los Simpson"

"Los Simpson"<sup>36</sup> es una obra de Matt Groening<sup>37</sup>. En sus inicios se emitía como una pequeña sección de un *late night*

---

<sup>32</sup> PELÁEZ MALAGÓ, J. ENRIQUE; "Historia de la Caricatura" Proyecto Clio, Historia del arte.

<http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>, 27/1/09

<sup>33</sup> BANDEL, JAN-FREDERIK; "Historia / Política" Deutschsprachige Comic; Goethe-institut <http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cgp/esindex.htm> 27/1/09

PARANOICA FIERITA "Benitín y Eneas" Diario Paranoico; 12/11/07 <http://diarioparanoico.blogspot.com/2007/11/benitn-y-eneas.html>, 26/01/09

<sup>34</sup> GROENING, MATT; "Los Simpson" AKK "The Simpsons" Gracie Films; 1989.

<sup>35</sup> MACFARLANE, SETH; "Padre de Familia" AKK "Family Guy"; Twentieth Century Fox Film Corporation, 1999.

<sup>36</sup> PORTALMIX "Los Simpson: La visión sarcástica de una típica familia americana" Portalmix; <http://www.portalmix.com/simpson/lossimpson.shtml>.

americano<sup>38</sup>. Ante el éxito, se transformó en una serie de televisión, la cual ha obtenido un reconocido prestigio y clara aceptación por parte de la audiencia, lo que condujo en 2007 a la realización de una adaptación cinematográfica<sup>39</sup>.

#### 6.3.1.1. Los personajes

Los protagonistas poseen una clara vinculación con una familia media americana. Cada personaje juega un rol diferente dentro de la serie, refiriéndose cada uno de ellos a un tipo de personalidad concreta.

Este núcleo familiar inicial se ha ido ampliando a lo largo de los años con diversos personajes, que han ido completando el universo. De esta forma se ha querido ir reflejando diversos aspectos de la sociedad americana, como el mundo del espectáculo (tanto del cine como de la televisión), el mundo de la política o el mundo de los negocios, entre muchos otros. Estos personajes no tienen su referente en la realidad, sino que representan un sector de la sociedad. En esta serie son habituales las apariciones especiales, que son una reencarnación de un personaje real. De esta forma es habitual ver, por ejemplo, a los diferentes presidentes de los Estados Unidos que han pasado por la Casa Blanca durante los años en que se ha emitido esta serie<sup>40</sup>. Como consecuencia de esta pequeña evolución, no es extraño encontrarnos con un personaje y su equivalente, como representación de un estereotipo de la sociedad. Por ejemplo, tenemos a Arnold Schwarzenegger<sup>41</sup>, y

---

"The Simpsons" Sitio alojado en Yaia.com;

<http://simpsons.yaia.com/historia.html>

PÁGINA NO OFICIAL DE LOS SIMPSON; "Historia de Los Simpson" Grupo

Publispain © Inversiones Foley. San José. Costa Rica,

<http://www.publispain.com/simpsons/historia.htm>

<sup>37</sup> En la páginas: BIOGRAFÍAS Y VIDAS "Matt Groening" Biografías y vidas, <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/groening.htm>, podemos ver de forma resumida la biografía del autor, así como algún dato referente a la serie "The Simpsons"

<sup>38</sup> El programa era "The Tracey Ullman Show" y "The Simpsons" tenían una duración de dos minutos dentro del programa. Se empezaron a emitir en 1987, y en el 89 se transforma en una serie autónoma.

<sup>39</sup> SILVERMAN, DAVID "Los Simpson: La película" AKK "The Simpsons Movie", 20th Century Fox, Gracie Film; 2007.

<sup>40</sup> Hemos podido ver a Bush padre, a Clinton, etc.

<sup>41</sup> Actor de origen austriaco que en sus inicios en el audiovisual en Estados Unidos poseía un fuerte acento alemán. Información extraída de: EL CRITICÓN; "Arnold Schwarzenegger. Biografía, filmografía y

a su equivalente dentro de la sociedad del cine, en el personaje ficticio de Rainer Wolfcastle<sup>42</sup>.

Concluyendo; en lo que se refiere a los personajes, vemos como en este caso concreto, tienen un claro referente con la realidad, y beben directamente de ella para su creación. Los personajes ante los que nos enfrentamos, son personajes de una vertiente realista, en lo referente a su creación.

#### 6.3.1.2. La temática

En lo que se refiere a la temática, los temas de esta serie se corresponden con una visión sarcástica y sátira de la sociedad americana, al más puro estilo de las ya mencionadas tiras cómicas. Al tratarse de una serie compuesta por múltiples episodios, no podemos decantarnos a decir que todos ellos son poseedores de una vertiente realista, aunque tenderemos a centrarnos en el conjunto.

A lo largo de la serie, se han ido tratando diferentes temas de importante peso en la sociedad, como por ejemplo la corrupción de la política<sup>43</sup>, el poder de la publicidad<sup>44</sup>, la inmigración<sup>45</sup>, la homosexualidad<sup>46</sup>, etc. Los temas que se tratan, son temas de actualidad que se encuentran relacionados con la sociedad americana del momento. Dado que es una serie que lleva más de 20 años (en 2009 hizo 20 años de la serie en independiente; en realidad los personajes en 2009 cumplieron 23 años en la televisión) en antena, la visión del mundo ha ido evolucionado y variando a lo largo de los años. Por desgracia también a lo largo de estos años se ha ido experimentando una reducción de este sarcasmo y esta sátira, con una consiguiente reducción de la calidad de la serie. Aun así, no está desencaminado

---

fotos." El Crítico,ón,

<http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article1332.html>.

<sup>42</sup> Actor ficticio de origen austriaco que pronuncia con un marcado acento alemán, información extraída de: PÁGINA NO OFICIAL DE LOS SIMPSON; "La televisión de Los Simpson" Grupo Publispain © Inversiones Foley. San José. Costa Rica, <http://www.publispain.com/simpsons/tv.htm>

<sup>43</sup> Un ejemplo sería cuando el alcalde acepta un soborno para distribuir leche de ratas en los colegios.

<sup>44</sup> Un ejemplo bastante destacable es el de la inauguración del centro comercial "Colinas celestiales".

<sup>45</sup> Por ejemplo el de la ley de inmigración.

<sup>46</sup> Por ejemplo Patty, la hermana de Marge se declaró lesbiana en uno de sus episodios.

decir que las tramas que se tratan en esta serie son tramas realistas, con una construcción sarcástica y con una crítica hacia la sociedad que representa. Ese aspecto nos transmite que tiene un vínculo directo con la realidad y con la sociedad, (la acidez y la crítica de este producto en concreto ha ido en decrecimiento en los últimos años).

Concluyendo; en lo que se refiere a las tramas, son realistas con una construcción sarcástica, pero representante de la sociedad americana. Al tratarse de una serie estamos realizando una gran generalización, ya que no en todos los episodios encontraremos un mismo nivel de realismo. Este irá variando según los diferentes episodios, y por lo tanto, la consideración de realismo de la serie no será homogénea para todos los capítulos de la misma.

#### 6.3.1.3 "Los Simpson" y el realismo

La pregunta a responder sería: ¿podemos considerar a "Los Simpson" como un producto realista? La respuesta es un poco complicada, pero tendríamos que decantarnos por una conclusión afirmativa. Esta serie en concreto, representa una pequeña parcela de la realidad de la sociedad americana, y mediante el sarcasmo y la crítica hace, o promueve hacer, una reflexión de esta sociedad. Al tratarlo de una forma crítica y sarcástica, toma una cierta posición, pero esta posición está muy alejada de lo que denominaríamos propaganda. Aun así, no podríamos hablar de una visión completamente objetiva. A pesar de todo, la serie conduce hacia el camino de la reflexión. Por lo tanto, estamos ante un producto con ciertos niveles de realismo. Sin duda no se trata de la obra más realista que nos podremos encontrar, pero promueve una reflexión y un análisis de la sociedad americana del momento, por lo que aunque fuera a un escaso nivel, podemos considerar este producto como una obra realista.

#### 6.3.2. **"Padre de Familia"**

Otra de las series americanas del momento es "Padre de Familia", la cual se asimila en muchos de sus aspectos<sup>47</sup>

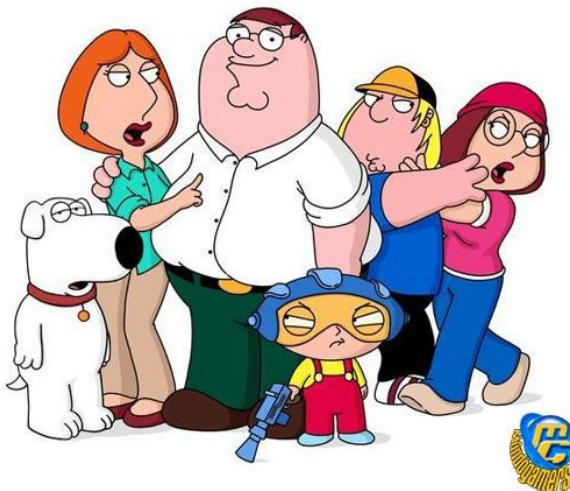
---

<sup>47</sup> En el artículo a continuación mencionado: MANULS; "Padre de Familia copia a Los Simpson" Vayatele, publicado 4/05/07, <http://www.vayatele.com/2007/05/04-padre-de-familia-copia-a-los->

a la anterior. Al igual que "Los Simpson", en "Padre de Familia" se intenta mostrar a diversos personajes que representen a diferentes grupos sociales de la realidad social americana<sup>48</sup>. También, y como sucedía con la anterior serie, en esta animación existen apariciones de personajes famosos, lo que la entrelaza de una forma más clara con la sociedad americana, y con la realidad del momento. Estos personajes pueden aparecer durante un episodio, de forma esporádica, o simplemente ser mencionados<sup>49</sup>.

#### 6.3.2.1 La temática

En cuanto a la temática, al igual que sucedía con "Los Simpson", trata temas de actualidad<sup>50</sup>, sobre todo de la realidad americana. Es necesario realizar una gran puntualización en este aspecto, y es que nos encontramos ante dos tratamientos muy diferentes. Mientras "Los Simpson" posee una visión sarcástica y crítica de la sociedad americana basada en una




---

simpson, se presenta un posible plagio entre las series, como consecuencia de la similitud de circunstancias y acciones. De todos modos es destacable la influencia que ambas series tienen entre sí, ambas son emitidas por a FOX, y en diversos episodios hemos visto escenas de la otra serie, así pues en "Padre de Familia" podemos ver un inicio de la serie que es una parodia del inicio de la película "Agarralo como puedas", pero en su parte final vemos el final del opening de "Los Simpson" cuando atropellan a Homer. Pero en "Los Simpson" también podemos encontrar casos parecidos, como por ejemplo en el episodio de Halloween en el que Homer hace múltiples clones de el mismo, entre los que se "cuela" Peter Griffin, esto además es un acercamiento entre la personalidad de ambos protagonistas, ya que en cierto modo poseen una personalidad similar, y ambos pueden llegar a representar al mismo tipo de americano.

<sup>48</sup> Tenemos a una hija adolescente que busca la popularidad, al vecino afro americano que representa a este sector de la sociedad, etc.

<sup>49</sup> FÓRMULATV.COM; "El pin nazi de McCain - Palin en 'Padre de familia'" Formula tv noticias, publicada el 21/10/08, <http://www.formulatv.com/1,20081021,9190,1.html>, en esta página se trata la polémica que surgió por una escena de la serie sobre uno de los candidatos a la presidencia de Estados Unidos, que se encontraba aún en período de elecciones.

<sup>50</sup> Por ejemplo existe todo un episodio dedicado a la censura televisiva como consecuencia de un acto ficticio que nos remite al de Janet Jackson en la superbball.

representación de un estilo más realista, "Padre de Familia", por el contrario, posee una visión crítica y aún más sarcástica de la sociedad americana, pero su representación se basa en el absurdo. Este absurdo, por un lado, podríamos considerar que aleja a la representación de la realidad, pero en verdad es usado para facilitar la crítica y la sátira llevándola al límite. Es, por lo tanto, un elemento que muestra ciertos aspectos como irreales, aspectos que no llegarían a ese límite en la vida real, pero que a la vez sirven para extraer la crítica a la sociedad de una forma más clara.

## 6.4. La animación seriada.

### 6.4.1. Antecedentes

"Los Supersónicos"<sup>51</sup> podría ser un claro referente de una serie más actual como es "Futurama". Esta es una serie de 1962, que representaba un poco las aspiraciones americanas hacia el futuro, y sobre todo en lo referente al espacio, tan de moda en aquellos años<sup>52</sup>. A la par, la sociedad que se presentaba era un reflejo de la sociedad americana de los años sesenta. Realizando un pequeño análisis de la serie, podremos extraer las características esenciales de la sociedad americana de los años sesenta<sup>53</sup>. En este caso, no tenemos una visión crítica ni sarcástica, pero nuevamente se trata de una serie de humor.



<sup>51</sup> BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; ZASLOVE, MARK; A. NICHOLS, CHARLES; "Los Supersónicos" AKK "The Jetsons" Hanna-Barbera Productions, American Broadcasting Company (ABC) CBS Television, National Broadcasting Company (NBC), Screen Gems; 1962.

<sup>52</sup> SEBASTIAN; "Los Supersónicos" Nanse; <http://nanuse.webcindario.com/jetsons.htm>.

<sup>53</sup> S. BERMEJO, MARIA JOSÉ; "Los Supersónicos" FANDECOMIX; [http://www.fandecomix.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=56&Itemid=40](http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=56&Itemid=40),



"Los Supersónicos" beben de la otra gran serie de animación de los 60, "Los Picapiedra"<sup>54</sup>, los cuales influirán también en series como "Los Simpson"<sup>55</sup>.

Volviendo a "Los Picapiedra", esta serie de 1960 está ambientada en la Edad de Piedra. Nuevamente, esta sociedad es un fiel reflejo de la sociedad americana de los mismos años<sup>56</sup> en que se realiza. Lo que cabe destacar, es que "Los Picapiedra" tienen mayor referencia hacia la sociedad americana de los años 60<sup>57</sup>, aunque nuevamente basado en el humor, pero no con el sarcasmo y la crítica ácida que caracteriza a las series más actuales.



Finalmente, destacar la animación de la United Productions of America (UPA), con series como por ejemplo "Mr. Magoo"<sup>58</sup>. Estas son series que muestran una cierta crítica a la sociedad americana del momento. La UPA revolucionó la animación americana de posguerra mediante esta visión crítica<sup>59</sup>, y a la par supuso un enorme contra punto en la animación, que por aquel entonces tenía la ideología de la compañía Disney.

Como es previsible, este tipo de animación posee un cierto grado de realismo, aunque, nuevamente, nos encontramos ante producciones de corte humorístico.

#### 6.4.2. "Futurama"

"Futurama" (Groening, FOX, 1999), que nuevamente se encuentra en antena con nuevos episodios tras el estreno de

<sup>54</sup> BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; A NICHOLS, CHARLES; "Los Picapiedra" AKK "The Flintstones", Hanna-Barbera Productions; 1960.

<sup>55</sup> ATHOS; "Los Picapiedra. (The Flintstones)" Viejas Series de TV, 19/12/06. <http://tvhits.blogspot.com/2006/12/los-picapiedra-flintstones.html>.

<sup>56</sup> OTAE.COM/DIBUS "Los Picapiedra - Un poco de historia" Otae.com/dibus; <http://www.otae.com/dibus/picapiedra/>.

<sup>57</sup> J. XICOTA; "The Flilentstones" Parece que fue ayer; <http://parecequefueayer.espaciolatino.com/Picapiedra.html>.

<sup>58</sup> HUBLEY, JOHN; "Mr Magoo" United Productions of America (UPA), 1949.

<sup>59</sup> Rondolino, G. "Storia del cinema vol: 3", Unione Tipografico editrice Torinese, Torino 1977. pág:120 -173

una serie de películas lanzadas directamente a video que recuperan el sabor de la serie original<sup>60</sup>. Esta serie se sitúa en el futuro, en el año 3000. Mediante esto, se recurre a una visión alejada de la sociedad actual, con un pequeño análisis de la misma, y una conjetura de las consecuencias a las que conducirán las decisiones de la sociedad actual. Es preciso señalar que el grado de realismo de esta serie es menor que el de las anteriormente citadas, pero aun así, podemos encontrar ciertas críticas y análisis de la sociedad americana actual (de los años en que se emitía la serie), y de la sociedad futura, en la medida en que se atrevía a adivinar cuál sería el futuro de esta sociedad si sigue con los principios que tiene (lo que en el fondo no deja de ser una crítica a la sociedad del momento). Pero también de la sociedad pasada, ya que realiza en algunos momentos una revisión de los acontecimientos pasados de la historia americana, y todo ello, desde la sátira y el humor.

#### 6.4.3. "South Park" y "Padre Made in U.S.A".

Ya retornando a nuestros días, tenemos que mencionar "South Park"<sup>61</sup>, que al igual que las anteriores, muestra



una cierta crítica hacia la sociedad americana, aunque esta vez está basada en el humor negro. Por último "Padre Made in U.S.A."<sup>62</sup>, posee muchas similitudes con "Padre de Familia", no en vano, ambas tienen el mismo creador. "Padre Made in U.S.A.", es nuevamente una visión irónica de la familia americana y de la sociedad actual, por lo que otra vez se ve su enorme vínculo hacia la

<sup>60</sup> CAREY-HILL, DWAYNE; "Futurama: El gran golpe de Bender" AKK "Futurama: Bender's Big Score!" AKK "The Futurama Movie" 20th Century Fox Television, The Curiosity; 2007  
 AVANZINO, PETER; "Futurama: La bestia con un millón de espaldas" AKK "Futurama: The Beast with a Billion Backs" AKK "Futurama Movie 2"; 20th Century Fox Televisión; 2008  
 CAREY-HILL, DWAYNE; "Futurama: El juego de Bender" AKK "Futurama: Bender's Game" AKK "The Futurama Movie 3" 20th Century Fox Television; 2008

<sup>61</sup> PARKER, TREY; STONE, MATT; "South Park" Digital Studios LLC; 1997

<sup>62</sup> MACFARLANE, SETH; BARKER, MIKE; WEITZMAN, MATT; "Padre Made in USA" AKK "American Dad!"; 20th Century Fox Televisión, 2005.

sociedad actual, y por lo tanto, su conexión con el realismo.

Llegados a este punto, podemos iniciar a extraer una serie de conclusiones. La primera, y más importante, es que queda clara la relación que padecen algunas obras de animación con la realidad, y cómo a la par, estas obras son un reflejo de la sociedad, dándose en muchos casos un aspecto crítico, sarcástico, irónico, etc. Ante todo esto, tenemos que determinar que se trata de una muestra de realismo. Es destacable cómo estas series viven en la época actual, hecho que queda demostrado con los ejemplos de acontecimientos de actualidad dentro de la sociedad americana, que tienen su correspondiente referencia en estas series. Por todo esto, podemos concluir, que la animación puede ser de corte realista.

Por otro lado la selección que hemos hecho de las series no es casual. Aquí arriba, están expuestas las principales series de animación para adultos de origen americano, lo cual nos ayudará a mostrar las diferencias con la animación japonesa. Como podemos ver, estas series son series humorísticas. No encontraremos entre las grandes series de animación americana ningún otro género; esto será una gran diferencia con la animación japonesa (como veremos posteriormente), donde se tratan diversos géneros. Las series que hemos extraído son las de mayor relieve e importancia, pero al mismo tiempo, hemos intentado que tengan una pequeña base de realismo. Este grado de realismo, no lo podemos considerar de forma uniforme para todas las series, sino que varía de una a otra, al igual que sucede dentro de las propias series, ya que al tratarse de una serie, no todos sus episodios son uniformes en estos aspectos.

## **6.5. La animación cinematográfica americana**

Las características principales de las series americanas se traspasan a la película<sup>63</sup>.

---

<sup>63</sup> La película de "Los Simpson", las cuatro de "Futurama", o las dos de "Padre de Familia", pueden ser un ejemplo.

### 6.5.1. Los inicios

En los inicios, la animación americana tiene una gran relación con las tiras cómicas y con las caricaturas. Al igual que en estas obras precedentes, en muchas de estas producciones, se muestra una sátira/crítica de la sociedad. Un aspecto importante en los inicios de la animación, es el gran número de producciones que tienen como protagonistas a animales.

Estos animales, que en sus inicios se centraban sobre todo en la figura del gato, suponen en muchos casos, un ejemplo de personificación<sup>64</sup>.

#### 6.5.1.1. La personificación

La personificación supone que un objeto, animal, o vegetal, adquiere características de los seres humanos. Estas características son de múltiples matices, en un primer lugar tenemos las características visibles de los individuos, como por ejemplo el hecho de que los animales lleven ciertas prendas de ropa. Esta es una de las características más visibles de personificación, y de igual forma una de las más usadas. Del mismo modo, otra forma de personificación sería el hecho que los animales caminen erguidos, es decir sobre sus dos piernas traseras, usando las dos delanteras como brazos, con los cuales pueden coger objetos, etc.

Esto no posee una relación con la realidad, lo que se pretende es hacer un acercamiento entre estos objetos inhumanos y los propios humanos, por lo que nos encontraríamos que estos objetos están ocupando el lugar de una persona, ya que en el fondo, aquello que están representando es a un ser humano.

---

<sup>64</sup> Según la RAE es la "Acción de personificar", que es "Atribuir vida o acciones o cualidades propias del ser racional al irracional, o a las cosas inanimadas, incorpóreas o abstractas.", además de "Representar en una persona una opinión, sistema, etc.". Por lo tanto con personificar entendemos en este apartado que un animal adquiere cualidades de los humanos, y en la medida en que adquiere las características de un humano, estas pueden conducir a que este animal represente una opinión, sistema, etc.

En un segundo nivel, tendríamos las características emocionales de los humanos, que son representadas en los objetos no humanos, sean animales, vegetales o cosas. Esta característica es también muy habitual en la animación. Suele tener una relación muy directa con la anterior, un ejemplo, de hecho, es el dato de que estos personajes piensen y racionalicen. Con estas características, empezamos a tener el reflejo de un individuo real, por lo que cada vez nos alejamos más del objeto, y nos acercamos a los seres humanos.

Teniendo estas dos características ya podemos encontrar películas de animación que podríamos considerar realistas, ya que con la personificación se puede realizar una crítica de un tipo de persona concreta. Por ejemplo, el Tío Gilito<sup>65</sup>, es una representación del hombre rico avaricioso.

Es conveniente señalar, que el hecho de poseer ambos grados de personificación no conlleva a que la animación sea realista, así pues, el personaje del ejemplo anterior no lo podríamos considerar realista.

El tercera nivel de personificación, consiste en traspasar las características de la sociedad a la animación, pero para esto necesitamos recrear la sociedad, y por lo tanto, recurrir a nuevos personajes que se complementen con el protagonista, y que por consiguiente, lo sitúen dentro de una comunidad.

Esta característica se da de una forma posterior a las anteriores. Incluso en la historia de la animación, encontramos la misma evolución, ya que en un inicio la animación consistía en historias de un personaje concreto, y posteriormente se le irán añadiendo el resto, hasta construir la sociedad<sup>66</sup>. Esta sociedad (que se construye dentro de la animación), a su vez puede subdividirse en dos tipos. Por un lado, estaría la sociedad construida con elementos de igual procedencia que el protagonista, por ejemplo animales. En el lado opuesto, estaría la sociedad real, es decir la animación de la sociedad humana y el

---

<sup>65</sup> Personaje creado en 1947 por Carl Barks para la compañía Disney.

<sup>66</sup> Por recurrir a una serie ya mencionada, "Los Simpson" en un inicio se centraban en la familia, posteriormente se han ido incorporando personajes que han ido ampliando el universo de la serie.

protagonista. Un ejemplo de esto sería cuando un animal es el protagonista de la producción. Este tiene características de personificación, pero la sociedad que le rodea no es animal, sino que es humana. El ejemplo cercano, sería *Brian* en la serie "*Padre de Familia*". El personaje es un perro que posee las características de personificación de los 3 niveles, ya que a pesar de no portar ropas, realiza otras acciones visibles desde el exterior, como leer el periódico, beber cócteles, etc., además, se trata de un personaje racional, que posee sus propios pensamientos, y por último, se encuentra dentro de una comunidad social humana. Por lo tanto, en el fondo, de lo que estaríamos hablando con estas dos vertientes, es de una personificación simple, es decir, de un individuo; o de una personificación compuesta, que abarca todos los sectores de la sociedad humana que allí se representan.

Una vez más, cuando se dan todas estas características de personificación podemos encontrar filmes de animación realistas. Tenemos que puntualizar que no todos las películas de animación que posean estas características pueden ser considerados realistas, sino que nuevamente tendremos que analizar el contenido de la misma para determinar si se trata de una obra realista o no.

Para terminar este concepto, tenemos que puntualizar un aspecto que aún no ha sido mencionado, y es que en la personificación podemos encontrar estos tres niveles, pero a la vez tendremos dos grupos. En el primero, situaremos a aquellos elementos que adquieren la personificación, pero que no atienden a su propia naturaleza, es decir, son como humanos disfrazados, ya que no transmiten ninguna característica de su naturaleza inicial. En el lado opuesto, estarían aquellos que aún mantienen algún aspecto de su naturaleza inicial, un ejemplo sería el del gato que persigue al ratón para comérselo, y a la hora de hacerlo usa cuchillo y tenedor.

Retomando el ejemplo de *Brian*, este pertenecería al grupo segundo en la medida en que él, en ciertos momentos, muestra su naturaleza perruna. Esto no conlleva una disminución de la personificación, sino que ambos aspectos conviven en armonía. Esta convivencia, ayuda al espectador, en cierta manera, a aceptar al personaje, al identificarlo

con ciertos cánones preestablecidos que le confieren un mayor realismo al personaje, en el sentido que no rechaza su naturaleza original.

Por lo tanto, la personificación es cuando un objeto inhumano adquiere características humanas. Estas características poseen tres niveles, los dos primeros referidos al individuo, que a su vez tienen dos vertientes, dependiendo del despojo o no de las características originales del objeto inhumano. El último nivel, es el referido a la sociedad, y este a su vez, lo podemos dividir en dos, dependiendo del tipo de sociedad.

A pesar de que la personificación supone adquirir las características de los seres humanos, esto no le confiere un grado de realismo mayor, y como sucedía con los ejemplos anteriormente citados, tenemos que analizar al contenido y mensaje del mismo. En la medida en que estas primeras obras, muchas de ellas están íntimamente relacionadas con las tiras cómicas y caricaturas (las cuales son críticas de la sociedad), muchas de estas poseen una vertiente realista de orden crítico/humorístico. Así pues, esta primera animación no es de un carácter exclusivamente infantil, sino que se dan obras para adultos. Esto se debe, posiblemente, a la gran relación hacia la "novedad" que se produce durante estos primeros años. Con la llegada de Disney, esta concepción sufrirá un cambio trascendente.

Antes de pasar al siguiente punto, es conveniente resaltar el hecho de que el concepto de personificación lo hemos centrado en aquellos elementos de la animación que no pueden ser considerados como una representación física del ser humano. Creemos que es conveniente resaltar el hecho de que según la definición<sup>67</sup>, todos los elementos de la animación, en el fondo, están contruidos bajo el principio de la personificación, ya que se tratan de elementos inhumanos que adquieren características de estos para hacerlos reconocibles. Lo mismo es atribuible a las imitaciones de personajes famosos que se producen en estas obras. Por lo tanto, el acto de personificar podría llegar a todos los aspectos de la obra de animación, por lo que

---

<sup>67</sup> Según la RAE personificar es: *"Atribuir vida o acciones o cualidades propias del ser racional al irracional, o a las cosas inanimadas, incorpóreas o abstractas"*.

aquí lo hemos reducido, al considerar que la animación por sus características técnicas, es un conjunto de elementos inhumanos en su máxima expresión. Excluyendo este aspecto, no es útil considerar que la representación de la figura humana es una personificación, ya que se trata de una figura humana, por lo que reducimos el término a las figuras no humanas.

### 6.5.2. Otras obras

En las obras protagonizadas por figuras humanas, podremos encontrar, en estos primeros años, algún ejemplo de realismo. Las dos obras más destacadas de este tipo son, "Popeye" y "Betty Boop"<sup>68</sup>. Las dos tienen un cierto grado de crítica, aunque no es aventurado decir que en "Popeye"<sup>69</sup> es más suave que "Betty Boop"<sup>70</sup>. Ambas series están, de todos modos, entrelazadas con su tiempo, y a pesar de no poder encontrar un realismo a lo largo de la serie de una forma homogénea, en algunos episodios podremos destacarlo.



### 6.5.3. Disney

Hemos dejado para el último a Disney<sup>71</sup>, ya que supone un punto de inflexión en la animación, marcando las

<sup>68</sup> Ambos personajes de Max Fleischer. QUINTEROS, NICOLAS; "Max Fleischer: Dibujando el futuro" La linterna mágica. <http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>. DIGITAL MEDIA FX; "Follow the Bouncing Ball: The Technical Innovation of Max Fleischer" Digital Media FX; <http://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html> LA NUEZ "La Nuez: Max Fleischer, el pionero "incógnito"", La Nuez; Publicado 11/09/06; <http://lanuez.blogspot.com/2006/09/max-fleischer-el-pionero-incognito.html>

<sup>69</sup> MUNDO PEKE.COM "Historia de Popeye el Marino", Mundopeke.com; [http://www.mundopeke.com/web/popeye/historia/la\\_historia\\_de\\_popeye.htm](http://www.mundopeke.com/web/popeye/historia/la_historia_de_popeye.htm)

<sup>70</sup> TRACCETTA, NATALIA "Betty Boop ¿una flapper de mentira?" SoloCortos.com; <http://www.onlyshortfilms.com/RevistaSC.aspx?nroArticulo=94>

KATYBERRY "Betty Boop", [www.katyberry.com](http://www.katyberry.com/BettyBoop/history.html); <http://www.katyberry.com/BettyBoop/history.html>

<sup>71</sup> ALBERTI, WALTER, "Il cinema di animazione 1832 - 1956" Edizioni Radio Italiana, Torino, 1957



líneas a seguir hasta casi finales de siglo.

Las primeras obras de Disney, al igual que todos los anteriores, eran cortometrajes. No vamos a atender a las obras precedentes al ratón Mickey, ya que no tienen gran importancia para el tema en el que nos estamos centrando. El ratón Mickey<sup>72</sup> representa un ejemplo de personificación como los que ya hemos mencionado anteriormente. Lo más importante de esta animación, es la representación del sueño americano que ofrece. Como es de presuponer, el realismo en una obra basada en el sueño americano en plena crisis de los años treinta, poco tiene que ver con la realidad, por lo tanto, con estas obras, se empieza un alejamiento de la realidad y la visión humorística/sarcástica de la sociedad, que tantas otras obras poseen. Así, mientras las obras de "Betty Boop" criticaban esta sociedad, Disney difundía el sueño americano sin atender a la situación real de aquellos años. Es destacable la gran infantilización que se va produciendo con este tipo de obras, que conducirá a la consideración de que la animación es un producto infantil.

Al inicio de este apartado, hemos analizado las series televisivas con un cierto aspecto crítico de la sociedad. Es de destacar, que estas primeras obras cinematográficas de animación, también poseen un cierto grado de serialización, ya que se componen de varios cortometrajes.

Por último, hacer una pequeña mención a las obras audiovisuales unitarias, ya concebidas como largometrajes. Nuevamente nos remitimos a Disney, poderío y tendencia de la animación por largo tiempo. Estas obras nos remiten a cuentos de hadas, fábulas, etc., que no coinciden con la concepción de unas obras realistas. Es cierto que muchas de estas obras poseen



---

<sup>72</sup> FONTE, JORGE; *"Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos Disney"*; T&B Editores; Madrid; 2004.

MARKESTEIN; DONALD D.; *"Mickey Mouse"* Art © Walt Disney Co.;

<http://www.toonopedia.com/mickey.htm>

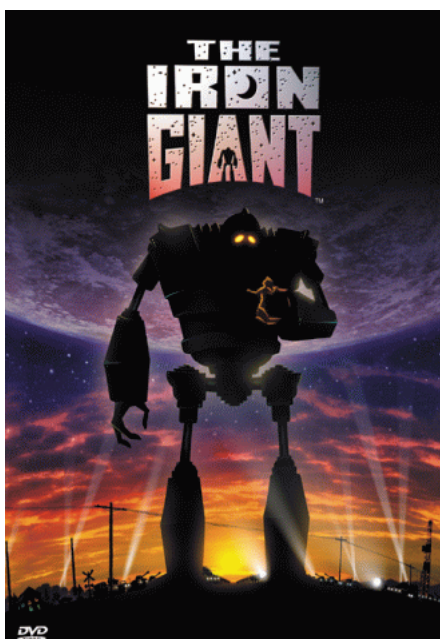
GIBSON; CHRIS; *"The Biography of a Mouse"* The Walt Disney Company;

<http://www.mickey-mouse.com/themouse.htm>

una relación con aspectos de la realidad, pero es más un aspecto estético que de vertiente realista. Estas fábulas tienen un cierto mensaje, aunque se trata de un mensaje adiestrador, de aprendizaje, y por lo tanto no de crítica o análisis de la sociedad. Como he comentado, Disney ha marcado la tendencia, y esta será copiada por las otras compañías. Son destacables, no obstante, las producciones durante el período de la guerra, cuando la animación se convierte en un producto propagandístico<sup>73</sup>, incluidas las obras de Disney.

#### 6.5.4. La animación del siglo XX a hoy

Esta tendencia marcada por Disney, dura hasta casi el final del siglo XX, época donde se empieza un cierto replanteamiento de los conceptos propios de la animación. En estos años, se empiezan a producir ya obras con cierta relación más directa con la sociedad, y con mensajes más realistas. Por ejemplo, en la película *"El Gigante de Hierro"*<sup>74</sup>, se transmite un mensaje relacionado con las armas, como es el hecho de que las armas matan. Pero al mismo tiempo, también el contrario, ya que el robot se trata de un arma, que se convierte en el amigo del niño, por lo que las armas pueden ser también tus amigas. Esto no



es el mensaje que se promueve, sino que se promueve, nuevamente, un mensaje de aprendizaje, como es el de *"tú eres lo que quieres ser"*.

Podemos ver como este tipo de animación supone un cierto cambio, que incluso se traspasará a Disney. No obstante, este cambio no es lo suficientemente profundo como para considerar estas obras realistas, sino que es una cierta complicación de los mensajes. Estas obras, aún a día de hoy, en gran medida, poseen un carácter infantil, aunque ya se

<sup>73</sup> JONES, CHUCK; FRELENG, FRIZ; AVERY, TEX; CLAMPETT, BOB; MCKIMSON ROBERT; *"Looney Tunes"* AKK *"Looney Toons"*; Warner Bros. Cartoons, Harman-Ising Pictures, Leon Schlesinger Productions; 1930. Dentro de esta mítica serie podremos encontrar ejemplos de propaganda a favor de la guerra.

<sup>74</sup> BIRD, BRAD; *"El gigante de hierro"*; Warner Bros. Pictures; 1999.

empiezan a encontrar obras de carácter más adulto, como las derivadas de las series para adultos (por ejemplo "*South Park*"<sup>75</sup>). Estas películas ya poseen un cierto grado de crítica, mayor que el de los productos infantiles.

#### **6.5.5. Conclusiones**

Las conclusiones que extraemos de todo esto, son las siguientes: 1) Que la animación puede ser un producto realista, esto dependerá del contenido de las obras. 2) Que las obras de animación realista americanas se caracterizan por ser de corte humorístico, crítico - sarcástico. 3) Que durante un larguísimo período de tiempo, es difícil localizar obras de animación realistas, como consecuencia del predominio de la tendencia, que podemos denominar, "Disney" 4) Que las obras para adultos de corte realista se limitan al humor. 5) Que las obras infantiles tienen un marcado carácter de aprendizaje.

Es de puntualizar, que todas estas conclusiones están basadas en la generalización, y centradas en las obras más conocidas, por lo que no estaríamos en ningún caso hablando de resoluciones cerradas.

#### **6.6. La animación europea.**

La animación europea, que existe desde los inicios del cine, al igual que sucede con la americana, muestra una visión más crítica y realista de la sociedad. Europa, al estar constituida por países de marcadas divergencias, nos permite encontrar obras de todo tipo.

Durante la época de la Guerra Fría, tenemos los dos bloques de países, siendo de destacar la animación del bloque soviético.

---

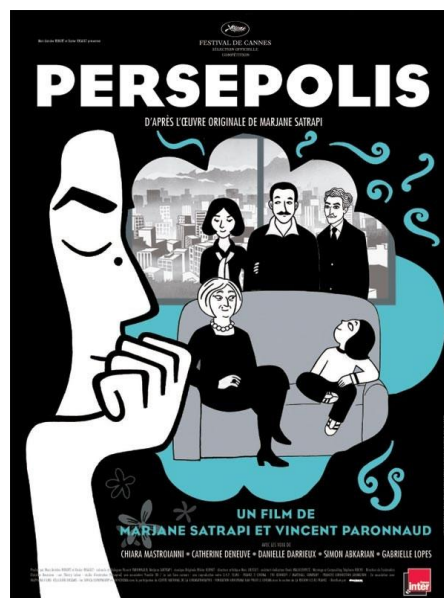
<sup>75</sup> PARKER; TREY "*South Park: Más grande, más largo y sin cortes*" AKK "*South Park - Bigger, Longer & Uncut*" AKK "*South Park: The Movie*"; Warner Bros, Paramount Pictures, Comedy Central; 1999.

### 6.6.1. Europa Oriental

Al inicio, en la U.R.S.S.<sup>76</sup> se da una animación más vanguardista. En sus primeros años se muestra la realidad rusa, pero en poco tiempo se convierte en un elemento de propaganda. Con la llegada de Stalin, esta corriente vanguardista se termina, promoviéndose el realismo soviético, que a pesar del nombre, no tiene motivo para ser realista, ya que se trata de una concepción estética y no temática.

### 6.6.2. Europa Occidental

En la Europa occidental, cada país tendrá su propia estética. Aunque durante un largo período ha existido un dominio del género por parte de Estados Unidos, en los últimos años (y como consecuencia del boom que están sufriendo este tipo de películas) empiezan a surgir obras firmadas en Europa, alguna de las cuales son realistas, como sería el caso de "Persepolis"<sup>77</sup>. "Persepolis" nos cuenta la historia de Irán, así como su situación actual, ofreciendo la perspectiva del pasado, y no centrándose exclusivamente en los últimos años.



Como podemos observar, las temáticas de las películas de animación realista en Europa, no se centran en el humor, sino que abarcan otros géneros. Esto se debe, en gran medida, al cambio en la concepción de la animación, donde se abandona la concepción de un producto exclusivamente infantil y se comienza a ver sus posibilidades.

<sup>76</sup> LITE, ANTONIO; "Historia de la animación rusa" Casa de Rusia. Publicado 21/9/08. <http://www.casarusia.com/index.php?/archives/252-Historia-de-la-animacion-rusa.html>

<sup>77</sup> SATRAPI, MARJANE; PARONNAUD, VINCENT; "Persépolis" 2.4.7 Films; 2007.

## 7. Selección de material

En este apartado vamos a mencionar algunas de las obras que tomaremos como referencia para desarrollar esta investigación.

### 7.1. Material de base

En lo que se refiere a la parte histórica de Japón, el período de la Segunda Guerra Mundial y su posterior posguerra están comprendidos en casi todos los libros históricos, por lo que este aspecto no supone una gran dificultad a la hora de obtener fuentes bibliográficas, el problema aparece cuando pretendemos ampliar ese período de tiempo. Para este aspecto, nos hemos remitido al libro de Beasley en su edición italiana "*Storia del Giappone moderno*"<sup>78</sup>, donde se realiza un análisis desde el siglo XIX hasta la década de los 60. De esta forma obtenemos una serie de conocimientos que no son de fácil acceso. Por el contrario, la información posterior a los años 60 es mucho más común, dentro de sus limitaciones.

Pero para generar una base sobre la que sustentar el trabajo, no solo tenemos que centrarnos en la historia japonesa, sino también en su cultura. Para este aspecto recurriremos al libro de Hasayasu Nakagawa "*Introduzione alla cultura giapponese. Saggio di antropologia reciproca*", del cual podremos extraer algunos aspectos sociales que estarán presentes en las diversas obras.

### 7.2. Material sobre el mundo audiovisual japonés.

Otro de los aspectos importantes para poder realizar un posterior análisis, es tener un mínimo de conocimiento de cinematografía japonesa. En este aspecto, múltiples libros, enciclopedias, etc., dedican un capítulo al cine japonés. También podemos encontrar libros exclusivos que tratan la cinematografía japonesa. En estos, podremos encontrar, incluso, partes dedicadas a la animación japonesa de forma exclusiva. De todos los libros que hemos consultado en este aspecto nos gustaría resaltar el

---

<sup>78</sup> En su edición original el título sería "*The Modern History of Japan*"

capítulo de Inuhilo Yomota en *"Storia del cinema mondiale IV; Americhe, Africa, Asia, Oceania; La cinematografia nazionali"*, que lleva por título *"Storia del cinema giapponese"*, ya que se trata de una adaptación de un prestigioso estudioso japonés en la materia.

Entre los documentos importantes que tenemos que tener en cuenta, no tanto por su contenido, sino por su implicación, se encuentra la *"Sentencia del tribunal de Japón, FPC, No. 0690, Copyright 2006 Centro de Prensa Extranjera / Japón. Publicación 15 de Diciembre 2006"*, en la cual se trata el aspecto de los derechos de autor de los productos de animación japoneses.

### **7.3. Material referente a la técnica de la animación**

Este apartado lo vamos a dedicar a las fuentes que analizan la técnica de la animación.

#### **7.3.1 Animación occidental**

Centrándose en la técnica, podemos encontrar varias obras como la de Paul Wells *"Fundamentos de la animación"* o como la de Enzo Budassi *"Arte e tecnica dei film di animazione"*, entre otras. Estos libros, por término general, nos remiten al estudio de ciertos aspectos comunes para todas las producciones. Posteriormente, podemos consultar libros centrados ya en un aspecto unitario, una única técnica de animación, como puede ser la obra de Paola Martinelli Arlotti *"In moto perpetuo: L'animazione in 3D nel cinema e nella televisione dalla fine del XIX secolo alla fine del XX"*, la cual se centra en la animación por ordenador, o el de Peter Lord y Brian Silbley *"Cracking animation"*, el cual se centra en la animación *Stop Motion*.

Ciertos libros que estudian otros aspectos de la animación pueden dedicar algún capítulo a las diversas técnicas de animación, o a explicar algún proceso de elaboración, como ejemplo de este aspecto, podemos señalar el libro de María Luisa Martínez Barnuevo *"El largometraje de animación español: análisis y evaluación"*, o el de Pilar

Yébenes *"Cine de animación en España"*, donde se exponen diversas técnicas de animación.

### **7.3.2. Anime**

Ya centrandonos únicamente en el anime, podemos señalar el libro *"Animación Manga. Manual de técnicas de anime. Crear fascinantes animaciones con lápices, pinceles y píxeles"*, el cual analiza varios aspectos concretos del anime en cuanto a técnica y estética. En lo referente a la estética, son interesantes todos los libros que se centran en enseñar el estilo de dibujo, ya que de ellos se pueden extraer las principales características estilísticas. Es conveniente, no obstante, analizar estas obras con cuidado, ya que muchas son realizadas en Occidente, y solo atienden a estereotipos occidentales en el dibujo.

## **7.4. Historia de la animación**

El siguiente apartado nos centraremos en la historia.

### **7.4.1. Animación occidental**

De estos, podemos señalar la obra de Giannalberto Bendazzi *"Cartoons: 110 años de cine de animación"*, o el libro de Walter Alberti *"Il cinema di animazione 1832 - 1956"*, el cual es muy interesante, ya que se realizó antes del éxito (mejor dicho de la aparición) del anime, por lo que posee una visión muy diferente de la animación japonesa, a la cual le dedica un pequeño párrafo. Otra obra interesante es la de Giannalberto Bendazzi en los capítulos *"L'animazione"* o *"L'animazione europea, ieri e oggi"*; las obras de Bernard Génin *"Il cinema d'animazione: Dai disegni animati alle immagini di sintesi, dalla matita al computer, pro e contro Disney, Europa - Giappone: il cartone animato oggi"*; o la de Gianni Rondolino *"Storia del cinema d'animazione: dalla lanterna mágica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg"*.

También es conveniente señalar algún libro que se centra en algún aspecto concreto de la animación, como podría ser el caso del artículo de Donald Crafton *"Emile Cohl, acteur de cinéma d'animation"*, sin olvidarnos por

supuesto de las obras que se centran en Disney, como puede ser la de Jorge Fonte *"Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos Disney"*, o la tesis de Rodolfo Vidal González *"La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial"*.

Por último, en referencia a este aspecto, no podemos dejar de mencionar algunos libros que han relacionado su análisis de la animación (tanto la de producción de Occidente como la japonesa), como puede ser la obra de Luca Raffaelli *"Le anime disegnati: Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre"*.

#### **7.4.2. Historia anime**

El mundo del anime y algunas de sus características ya han sido estudiados en algunos de los libros señalados anteriormente. Libros (aunque no son muy numerosos) que se centran completamente en el estudio del anime, podríamos mencionar la obra de Juan Zapater, Roberto Cueto, Ángel Sala y Antonio Trashorras *"Dibujos en el vacío: claves del cine japonés de animación"*, o la de Steven T. Brown *"Cinema Anime"*.

Más numerosas son las guías que se refieren al anime. Muchas de estas guías son enumeraciones de series y películas que se hayan realizado en un año o que pertenezcan a un género, pero existen guías que a estas enumeraciones las acompañan con un poco de información. En este aspecto podemos destacar, *"Anime: Guida al cinema d'animazione giapponese"*, y *"The anime encyclopedia, revised and expounded edition. A guide to Japanese animation since 1917"*, en la cual participa Helen McCarthy, que ha escrito también en formato guía *"The anime! Movie guide. Movie by movie guide to Japanese Animation"*, y *"Hayao Miyazaki. Master of Japanese Animation"*, obra centrada en la figura de Miyazaki. También tenemos que mencionar las guías de Philip Brophy *"100 anime. BFI Screen guide"*, y la de Trish Ledoux con Doug Ranney *"The COMPLETE anime GUIDE. Japanese Animation, Film Directory and resource guide"*.

Por último, no podemos terminar este repaso sin mencionar la obra de Gilles Poitras *"The anime companion. What's Japanese in Japanese animation?"*, tanto la primera



versión como la segunda, ya que en este libro podemos encontrar algunas claves en el aspecto concreto del realismo en el anime. De todos modos, es conveniente señalar que estos libros no se centran en el aspecto del realismo, sino que se centran más en aspectos del folclore y la cultura japonesa, obviando los aspectos realísticos que pueda o no tener la obra.

### **7.5. Material referente al manga**

Centrándonos en el anime, es imprescindible tener un cierto conocimiento del mundo del manga. A este respecto es destacable la obra *"Japanese visual cultura: Explorations in the world of manga and anime"*, la cual también trata el tema del anime, pero de una manera muy superficial, centrándose ante todo en el mundo del manga.

También son mencionables las obras de, por un lado, Fred Patten junto con Carl Macek, los cuales escriben *"Waching Anime, Reading Manga. 25 Years of essays and reviews"*, que ya nos introducen en un estudio de los aspectos de la cultura manga/anime en Occidente. Con la misma temática, podemos señalar la obra de Roberta Ponticiello junto con Susanna Scrivo *"Con gli occhi a mandorla: Sguardi sul Giappone del cartoon e dei fumetti"*.

### **7.6. Material referente al realismo**

El realismo es uno de los pilares sobre los cuales se sustenta esta investigación. Es preciso entender la evolución del propio término para comprender su variedad y riqueza.

Tendremos en cuenta teorías del realismo en la literatura, como puede ser el naturalismo de Zola o el espiritualismo de Tolstoi, así como su evolución histórica. No obstante, la obra que tomaremos como referencia será *"Empirismo erético"* de Passolini. Elegimos esta obra al considerar que en ella ya se ha realizado un análisis sobre los estudios precedentes en otras artes sobre el concepto de realismo, así como por estar enfocada a los productos audiovisuales.

## 7.7. Material para el análisis audiovisual

La mayor fuente de información proviene de las propias series y películas, por lo cual se hace preciso tener un método de análisis para poder extraer la información de las mismas. Para este aspecto nos remitimos a las obras de Guido Aristarco "*Storia delle teoriche del film*", Paolo Bertetto "*Analisi e decostruzione del film*", John H. Lawson "*Teoria e storia del cinema*", Paolo Marocco "*Vertigo: La donna che visse due volte, di Alfred Hitchcock. Lo sguardo dell'ozio nell'America del lavoro*" y, sobre todo, a la obra de Jesús González Requena "*Clásico, Manierista, Postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood*", y, posiblemente, la obra que más nos ha influenciado a la hora de realizar los análisis.

## 7.8. Videografía

En esta sección seleccionaremos el material audiovisual en el que nos basaremos para el estudio.

### 7.8.1. Animación occidental

Esta primera parte se centrará en Occidente.

#### 7.8.1.1. Disney

Cuando hablamos de animación en general, no podemos omitir "*Steam Boat Willi*", cortometraje sonoro<sup>79</sup>, y el primer gran éxito de Mickey; y "*Blancanieves y los siete enanitos*", primer largometraje sonoro de dibujos animados<sup>80</sup>. Muchas de las obras posteriores de Disney

---

<sup>79</sup> No se trata del primer cortometraje sonoro ya que otros autores han investigado de forma previa con esta tecnología, como los hermanos Fleischer en "*Song Car-Tunes*", o Paul Ferry en "*Dinnertime*" que se estrenó un par de meses antes.

<sup>80</sup> Existe una gran controversia acerca de cuál es el primer largometraje animado, "*El Apostol*" con una duración de 60' minutos es defendido como el primer largometraje animado, dado que no existe una clara distinción en cuanto al tiempo que es preciso para considerar si es una obra es un largometraje o no, ciertas instituciones consideran largometraje a toda obra superior a 45 minutos, mientras que otras instituciones sitúan el medimetraje entre los 30 y 60 minutos, por lo que entra en conflicto con la consideración de largometraje, nosotros personalmente nos decantamos por considerar que un largometraje tiene

tienen importancia, pero, para mencionar sólo las más destacables, pasaremos directamente a "*La Bella y la Bestia*", primera película de animación que ha sido nominada al Oscar a la mejor película, lo que podemos considerar como la señal de que algo está sucediendo en el mundo de la animación, y por supuesto, tenemos que mencionar "*Toy Story*" de 1995.

#### 7.8.1.2 Cortometrajes de animación

Fuera del universo Disney, tenemos que mencionar los cortos de "*Felix the cat*", "*Looney Toons*", "*Betty Boop*" y "*Popeye*", entre muchos otros.

#### 7.8.1.3 Televisión

Ya en el mundo televisivo, tenemos que mencionar "*Los Picapiedra*", "*Los Supersónicos*", "*Tom y Jerry*" y "*Mr Magoo*", aunque existen muchas otras obras que merecerían estar dentro de esta categoría. En el aspecto más reciente "*Los Simpson*", "*Padre de Familia*", "*Padre Made in USA*" y "*South Park*".

#### 7.8.1.4 Otras animaciones

"*Fritz the cat*", pero dado que solo pretendemos mostrar las más importantes, hemos dejado un poco de lado este tipo de producciones, aunque las tenemos en consideración a la hora de realizar la investigación.

---

que tener una duración mínima de 70 minutos, que es la duración necesaria para tener la consideración de largometraje que se usa en para los premios de la academia, yo me decanto por esta ya que es una de las consideraciones de largometraje con una duración más alta, y al tratarse de meritos técnicos, creo que obtener una duración de estas características es destacable, por lo que, atendiendo a los criterios que aquí he expresado en referencia a la duración de las obras, no podemos considerar que hasta la fecha exista ningún largometraje de animación, aunque hay obras muy cercanas como "*Las aventuras del príncipe Achmed*" que es de 1926 y tiene una duración de 65 minutos. Aunque ninguna de estas dos películas posee sonido, la obra que si posee sonido y es precedente, de 1931 es "*Peludopolis*", que posee una duración de 68 minutos, por lo que tampoco alcanzaría los 70 minutos. De todos modos, como he señalado al principio, en este aspecto no hay una posición muy clara, por lo que la consideración de cuál es el primer largometraje de animación varía según el autor al que se consulte.

## 7.8.2 Japón

Ahora nos centraremos en Japón desde 1917 con su primer corto hasta hoy.

### 7.8.2.1 Antecedentes

Centrándonos en Japón, tenemos que mencionar a "Momotaro", que es el primer largometraje que se realiza en Japón. Luego, "Panda y la serpiente mágica", que es el primer largometraje en color (también considerado el primer anime y el primer largometraje japonés).

### 7.8.2.2 Anime

Ahora veremos las obras de "anime" propiamente dichas.

#### *7.8.2.2.1 Primeras obras*

Si hablamos de anime, tenemos que mencionar "Astro Boy", la primera serie de anime; y "Meteoro", el primer gran éxito del anime en Estados Unidos. También merecen ser mencionados "La princesa Caballero", "Lupin III" o "Mazinger Z".

En la vertiente más melodramática, no podemos olvidarnos de mencionar alguna de las series míticas, como puede ser el caso de "Heidi" o "Marco". También merecen una pequeña mención "Candy Candy", "Comando G" y "Las aventuras del capitán Harlock".

#### *7.8.2.2.2 En los 80*

En los 80 tenemos que mencionar la saga de anime "Dragon Ball", lo que supone una consagración del mismo. Es importante mencionar una de las películas que creará escuela en el mundo del anime, "Akira", además de las series deportivas "Bateadores", "Oliver y Benji" o "Chicho terremoto". De todos modos, y aunque no pertenece a esta década, a nosotros nos gustaría mencionar una serie como "Hikaru no Go", ya que se centra en un deporte (el Go) con poca proyección en Occidente, pero que obtuvo un éxito enorme en Japón. Si nos alejamos de la visión española, es

importante mencionar *"Ken el guerrero"*, serie que en países como Italia tuvo un éxito importantísimo.

#### 7.8.2.2.3 En los 90

Ya de la década de los 90 tenemos que mencionar *"Shin Chan"*, que es de 1992, aunque en España se estrenará con considerables años de retraso. No podemos olvidarnos de *"Sailor Moon"*, el primer *shôjo* con un éxito grande entre el público masculino.

Esta es la década de series tan conocidas como *"Keishin, El guerrero samurái"*, *"Evangelion"*, *"Cowboy Belop"*, *"One Piece"*, *"Sakura, cazadora de cartas"*, o *"Pokémon"*. Además de películas como *"Perfect Blue"* de Satoshi Kon, o *"La princesa Mononoke"* y *"Mi vecino Totoro"*, ambas de Miyazaki.

#### 7.8.2.2.4 En los 00

En el 2000, el anime se convierte en algo cotidiano, por lo que muchas series pasan a tener una cierta relevancia, de entre todas, son destacables *"Naruto"*, *"School Rumble"*, *"Bleach"*, *"Monster"*, *"La melancolía de Suzumiya Haruhi"*, *"GTO"*, *"Prince of tennis"* o *"Fullmetal Alchemist"*. En el cine, tenemos que mencionar *"Metropolis"*, otra película clave del anime, así como las obras de Miyazaki *"El viaje de Chihiro"* o *"Ponyo en el acantilado del mar"*, o *"Ghost in the Shell"* de Oshii.

Es un período en el cual la animación cambia de perspectiva, lo que propicia la llegada de series como *"Gantz"* o *"Elfen lied"*. En este apartado faltan por mencionar muchas series, y más si tenemos en cuenta que en el 2000 las series japonesas, gracias en gran medida a Internet, llegan con notable facilidad. De todos modos, hemos pretendido dar una visión general nombrando las más significativas.

### 7.8.3. Referente al realismo

En el aspecto del realismo, tenemos que mencionar *"Death Note"* y *"Code Geass"*, dos series sobre las que

articularemos el trabajo, ya que se trata de dos producciones de notable éxito, y donde se pueden observar con claridad aspectos propios de los géneros del anime. Son mencionables también en este apartado series como "Nana", que también goza de un notable éxito, así como de las series que tratan la vida de los *otakus*, como pueden ser "Genshiken" o "Lucky Star". Ya en cine, tengo que mencionar la obra "5 centímetros por segundo" de Makoto Shinkai.

Esta sería una pequeñísima lista de series y películas de anime significativas que se han ido produciendo a lo largo de los años. Existen muchas otras series importantes o/e interesantes en lo referente al tema concreto del realismo.

## 8. Estructura del trabajo

El trabajo constará de un bloque dedicado al anime. Anteriormente (en el punto de "Contexto metodológico") hemos estudiado la animación occidental, y mediante este apartado establecimos los aspectos más importantes para poder determinar si el anime es realista o no.

Previamente, en este apartado de "Metodología", hemos determinado qué es realismo para la animación, y el método en el cual nos basaremos para poder realizar una investigación seria sobre la materia que nos concierne.

El ultimo capítulo se corresponderá con el anime en sí. Este capítulo, además, lo iremos dividiendo en los diferentes géneros existentes, para de esta forma dar una visión global de cómo estos pueden tener relación con la realidad.

Una vez estudiados los diferentes géneros, observando de esta forma cuales pueden ser más realistas, pasaremos a estudiar a varios autores de este tipo de producciones. Dado que existe una lista importante de estos últimos, nos centraremos solo en aquellos de mayor importancia y relevancia.

Tras el estudio de todos estos aspectos, creemos que se construirá una base de estudio general suficiente para obtener unas conclusiones certeras en lo referente al realismo en el anime.

## Capitulo 1

### El realismo en el anime





## 1. Consideraciones en el anime: El espectador

Las primeras obras de anime se realizan en la década de los 50<sup>81</sup>, desde entonces el anime no ha dejado de aumentar, alcanzando una gran variedad genérica<sup>82</sup> y un aumento de la difusión gracias a Internet, hasta alcanzar términos globales.

La clasificación genérica en el anime es herencia directa de la existente para el manga. Esta clasificación tiene que atender a dos factores: la edad del espectador al cual se dirige el producto audiovisual y los aspectos temáticos. Dentro de cada franja de edad existen dos tendencias, los productos dirigidos a hombres y los dirigidos a mujeres.

Según la edad a la que se dirija el producto, el mensaje que este transmita podrá ser más o menos complejo, al igual que su construcción y representación. El seinen y el josei son los géneros que mostrarán una mayor complejidad en su mensaje y representación<sup>83</sup>.

En un segundo análisis, tendríamos que clasificar los productos según el contenido y la estética, para determinar a qué tipología temática de anime pertenece, por ejemplo, puede ser un seinen de mechas (producto dirigido a jóvenes adultos masculinos que trata sobre robots). Una tipología temática es capaz de reproducirse en productos pertenecientes a diferentes edades y géneros, como por ejemplo el de mechas, el cual no solo existen para jóvenes

---

<sup>81</sup> La primera obra de anime es de 1958, se trata de: OKABE, KAZUHIKO; YABUSHITA, TAIJI; "Panda y la Serpiente Mágica" AKK "Hakujaden" AKK "Legend of the White Snake" AKK "The Great White Snake" AKK "The White Snake Enchantress"; Toei Doga; 1958.

<sup>82</sup> REDSIES; "Géneros del anime"; entrebits.cl; Publicado el 14/3/08; <http://www.entrebits.cl/foros/anime/10722-generos-del-anime.html>.  
FUNKY; "El Anime y sus Géneros"; Monitos; Publicado 15/03/06; [http://www.monitos.cl/view\\_art.php?id=513](http://www.monitos.cl/view_art.php?id=513).  
TAOS; "Anime, ¿qué es?; géneros, etc." Anime ja nai; <http://www.animejanai.cl/anime/articulos/anime.act?p=3>.

<sup>83</sup> ONE MANGA; "Seinen Manga" One Manga; <http://www.onemanga.com/directory/seinen/>  
BUENAIsla; "Que es el género Seinen"; BuenaIsLa; <http://www.buenaIsLa.com/modules.php?name=Anime-Online&func=Generos&Genero=Seinen>.

adultos, sino también para adolescentes. A partir de la edad a la que vaya dirigido, tendrán características propias del género, las cuales son distintas, y que por lo tanto, los diferencian.

Pero, ¿existen animes realistas?, la respuesta es sí. Como sucedía con el resto de animación, tenemos que observar qué nos está contando el anime para determinar si se trata de un producto realista o no. A diferencia de lo que sucede con la animación americana, donde hay un predominio de la animación realista de vertiente humorística, en el anime este realismo adquirirá diversas formas.

## 2. El shônen

Es el género dedicado a los adolescentes varones. Se trata del género de anime por excelencia, concentrando el mayor número de producciones al año. Una parte importante de estas obras se desarrollan en torno a la vida estudiantil, como por ejemplo, puede ser la obra cómica "*La melancolía de Suzumiya Haruhi*"<sup>84</sup>, o bien una obra con un tono más erótico (género ecchi<sup>85</sup>), como puede ser la serie "*Ranma 1/2*"<sup>86</sup>. No podemos considerar al shônen propiamente como una producción realista, a



pesar de que algunas obras posean una cierta vertiente realista, como el subgénero de las extraterrestres que se enamoran de humanos<sup>87</sup>.

Las propias características del género no promueven el realismo, aunque no lo impiden, por lo que a simple vista es complicado decantarse por una consideración de estas obras como realistas. Se trata de un género muy amplio, por lo que tendríamos que atender a la obra concretamente para determinar su realismo.

Dentro del shônen existen diferentes temáticas, algunas de ellas más propensas al realismo que otras. Detallaremos los más destacados en los apartados de este punto.

---

<sup>84</sup> ISHIHARA, TATSUYA; SAKAMOTO, KAZUYA; KITANOHARA, NORIYUKI; WATANABE, SEIJI; YOSHIOKA, SHINOBU; ISHIDATE, TAICHI; ARATANI, TOMOE; TAKEMOTO, YASUSHITO; YAMAMOTO, YUTAKA; "*La melancolía de Suzumiya Haruhi*" AKK "*Suzumiya Haruhi no yûutsu*" AKK "*The Melancholy of Haruhi Suzumiya*"; Kyoto Animatio; 2006.

<sup>85</sup> VALERO, JAIME; "*Alégrame el finde: manga y anime ecchi*"; zonafandom; <http://www.zonafandom.com/anime/alegrame-el-finde-manga-y-anime-ecchi>.

<sup>86</sup> TAKAHASHI, RUMIKO; "*Ranma 1/2*"; Kitty Films; 1989.

<sup>87</sup> BARICORDI, ANREA; DE GIOVANNI, MASSIMILIANO; PIETRONI, ANDREA; ROSSI, BARBARA; TUNESI, SABRINA; "*Anime: Guida al cinema d'animazione giapponese*"; Garbada Press, Bologna; 1991.

## 2.1 El target

El *shōnen*<sup>88</sup> presenta un problema para el público occidental en la determinación de su *target*. Las producciones de anime de este género, según Chume, se enfocan a hombres adolescentes que van desde los 15 años a los 20<sup>89</sup>, aunque sería más conveniente hablar de un espectro que se mueve desde los 13 años hasta casi la



mayoría de edad. Una franja tan amplia supone grandes diferencias dentro de la construcción del anime. Atendiendo a los criterios de clasificación de edades en España<sup>90</sup>, el *shōnen* comprendería las obras calificadas como para mayores de 13 años, como sería el caso de "Soul Eater"<sup>91</sup>, y las calificadas para mayores de 18, como "Code Geas". Ambas obras presentan diferencias respecto a los contenidos y su forma.

### 2.1.1 N.R. 13

Las producciones audiovisuales para mayores de 13 años en España se tienen que ceñir a los siguientes contenidos:

"IV. PROGRAMAS NO RECOMENDADOS PARA MENORES DE 13 AÑOS (NR 13)

- *Comportamientos sociales:* La presentación de comportamientos y actitudes que, sin una finalidad educativa o informativa, incite a la imitación de actitudes intolerantes, racistas, sexistas y violentas; conductas competitivas que no respeten las reglas o los derechos de los demás; arribismo a

<sup>88</sup> CHUME; "Shonen Manga y Anime" Imperio Anime; <http://www.imperioanime.com/animacion-anime/shonen-manga-y-anime/>

<sup>89</sup> ANIME NEOQUEEN/MANGA EONPRINCESS "Dudad Anime: ¿Qué es Shonen?"; animeneoqueen; <http://animeneoqueen.galeon.com/aficiones1522870.html>; 19/02/09.

<sup>90</sup> Real Decreto 81/1997, de 24 de enero, sección IV referente a la calificación por edades y Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine sección primera artículos 8 y 9, referentes al mismo tema

<sup>91</sup> IGARASHI, TAKUYA; "Soul Ester" AKK "Souru Iitaa"; Bones; 2008.

cualquier precio; lenguaje soez, o blasfemo; inadecuado para el menor de trece años; prostitución, etc.

1. La presentación positiva de situaciones de corrupción institucional (pública o privada); o la presentación no detallada de la corrupción de menores y a la trata de blancas, salvo que la finalidad sea específicamente informar, educar y prevenir a los menores.
  2. La presentación no crítica de situaciones y manifestaciones denigratorias hacia religiones, culturas, ideologías, filosofías, etc., salvo que el contexto histórico o geográfico permita el distanciamiento del menor de trece años. Se exceptúa el tratamiento informativo de un acontecimiento negativo asociado a religiones, culturas, ideologías, filosofías, etc.
  3. La presentación del consumo de sustancias (tabaco, alcohol) que puedan ser perjudiciales para la salud, o la presentación del culto a la extrema delgadez, cuando esta presentación sea susceptible de crear conductas imitativas.
  4. La presentación de la utilización habitual y los efectos del consumo de drogas ilícitas, excepto en el caso de que se haga con fines educativos e informativos.
- **Violencia:**
    1. La presencia de violencia física con daños graves a personas, que sea susceptible de crear conductas imitativas.
    2. La presentación de la violencia como forma de solucionar los problemas.
    3. La presentación realista, cruel o detallada de actos violentos.
    4. La presentación de violencia injustificada o gratuita, aunque sea de bajo nivel de intensidad, o la llevada a cabo por protagonistas o personajes "positivos" que aparezcan como autores de actos violentos individuales.
    5. Además de lo establecido en los puntos anteriores aplicables con carácter general, el grado de violencia presente en los programas de ficción deberá ser valorado teniendo en cuenta el "género del programa" (oeste, policiaco, bélico, de

romanos, ciencia-ficción, etc.). Así mismo deberá tenerse en cuenta el contexto histórico en que se desarrolle el argumento, entendiendo que existen una serie de convenciones narrativas que pueden hacer asumible una mayor presencia de violencia. También se valorará si el comportamiento violento ha sido recompensado o premiado o si la violencia injustifica[da] ha quedado sin castigo.

- **Temática conflictiva:**

1. La presentación como positivos de personas o personajes que asumen comportamientos y conductas nocivas, violentas o ilícitas.
2. La presentación explícita y sin solución positiva de graves conflictos emocionales (por ejemplo, la venganza, el odio en el seno de la familia, los malos tratos, los problemas de identidad sexual, el incesto, el divorcio traumático, la violencia doméstica, etc.), y de conflictos exacerbados de carácter racial, político, social, religioso, etc.
3. El planteamiento de dilemas morales generadores de angustia, por la ausencia de solución positiva y sus consecuencias negativas irreversibles, y la aparición de escenas e imágenes basadas en el predominio del miedo y el terror, con abuso de éste.
4. La presentación explícita de la muerte de personajes próximos al entorno familiar o afectivo de un menor, cuando la situación no se resuelve sin provocar angustia.
5. La presentación del terror, con recreación en los efectos de angustia, no atenuados por el humor.

- **Sexo:** La presentación de relaciones afectivo-sentimentales que aparezcan con manifestaciones sexuales explícitas, la insinuación procaz, de actos de carácter sexual y/o contenido erótico, excepto en aquellos casos en que el romanticismo sea predominante, o su tratamiento humorístico o paródico genere un efecto de distanciamiento y atenuación del carácter erótico."

Estos son, concretamente, los criterios que ha establecido el ministerio para considerar una obra dentro de esta clasificación por edades. Dentro de estos

criterios, podemos situar a la mayoría de los shônen clásicos, es decir, aquellos que se ciñen de una manera más concreta a las características genéricas de estos productos. Por lo que, no es aventurado decir, que el grosso de las producciones, lo tenemos que englobar en esta calificación.

### **2.1.2 N.R. 18**

En lo que se refiere a la clasificación de "No recomendado a menores de 18", según el ministerio, los criterios serían:

#### **"V. PROGRAMAS NO RECOMENDADOS PARA MENORES DE 18 AÑOS (NR 18)**

- *Comportamientos sociales:*
  1. *La presentación positiva y complaciente de actitudes intolerantes o discriminatorias y de conductas delictivas.*
  2. *Los programas que basen su contenido en la presentación o análisis del ejercicio de la prostitución, o contengan la descripción explícita de la corrupción de menores o de la trata de blancas, salvo que la finalidad sea específicamente informativa, o educativa para alertar a los menores.*
  3. *La presentación positiva o de forma que puedan incitar al consumo de la adicción a drogas o sustancias nocivas para la salud (alcoholismo o tabaquismo, drogadicción), o del culto a la extrema delgadez.*
- *Violencia:*
  1. *La presentación de violencia física de forma explícita, con resultados manifiestos de lesiones y muerte de personas mostrados de forma abierta y detallada.*
  2. *La presentación minuciosa de torturas, homicidios y otras violaciones de la dignidad humana tales como los maltratos en general, maltratos por razón de raza, religión, sexo, edad, etc.,*
  3. *La exaltación de conductas violentas o que presenten la violencia, como la mejor forma de solucionar conflictos.*



- *Temática conflictiva:*
  1. *La presentación explícita e instrumental de graves conflictos emocionales (por ejemplo la venganza, el odio en el seno de la familia, los malos tratos, los problemas de identidad sexual, el incesto, el divorcio traumático, la violencia doméstica, etc.), sin un tratamiento constructivo.*
  2. *La presentación con detalle y como irresolubles, o solo solucionables por medio de la violencia, de conflictos sociales, políticos, religiosos, sexuales, raciales, etc.*
- *Sexo:*
  1. *La presentación de relaciones sexuales de forma obscena.*
  2. *La presencia en las relaciones sexuales de elementos sadomasoquistas, o de otras prácticas que supongan una degradación de la dignidad humana.*
  3. *La pornografía.*<sup>92</sup>

Estos son los criterios que rigen las producciones con este tipo de calificación, la cual compartirían tanto el shônen como el seinen. Las obras de shônen que se acercan a esta clasificación, empiezan a adquirir propiedades genéricas del seinen, y por consiguiente, sus tramas se complican. En este punto, nos es imposible hablar de un shônen puro, produciendo, en algunos momentos, una cierta confusión genérica<sup>93</sup>.

### **2.1.3 Clasificación del shônen según la edad**

La pertenencia de una serie a uno de los dos grupos genéricos, nos tendremos que centrar en las características y en el mensaje del anime. Enfrentando dos producciones que analizaremos posteriormente: "Death Note" contra "Code Geass", ambas muestran similitud en su mensaje (las dos

---

<sup>92</sup> TVINFANCIA 2009. SECRETARÍA DE LA COMISIÓN MIXTA DE SEGUIMIENTO: TVINFANCIA 2009. SECRETARÍA DE LA COMISIÓN MIXTA DE SEGUIMIENTO; "Documentos: criterios orientadores"; Tvinfancia.es; <http://www.tvinfancia.es/Textos/CriteriosOrientadores/Criterios.htm>.

<sup>93</sup> KYO, KUSANAI "¿Death Note es shounen o seinen?"; Yahoo España Respuestas; <http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20081217084204AAjRYHE>, aquí se puede ver un debate sobre la modalidad genérica de una serie la cual no está suficientemente clara.

tratan el tema de la justicia, y la validez de las diferentes metodologías), pero al mismo tiempo, el tratamiento es diferente. "Death Note" realiza un análisis más profundo que "Code Geass", en esta, por el contrario, adquieren una gran importancia las batallas y enfrentamientos entre las diferentes facciones. En "Death Note", este aspecto es importante, pero las peleas son más de un orden intelectual que espectacular, y siempre están en un segundo plano, en detrimento del mensaje. Estas características en "Code Geass", determinan su naturaleza, a pesar de tener un mensaje complicado, este no se presenta en toda su profundidad como sucede en "Death Note". El mensaje no es tan profundo como el que correspondería a un seinen puro. "Death Note" sería un seinen, por el contrario "Code Geass" sería un shōnen.

En lo referente al tema del realismo, las obras que se acerquen al género seinen poseerán, por término general, una mayor profundidad realista, aunque dadas las características propias<sup>94</sup> del shōnen, es difícil percibir obras shōnen de corte realista.

## 2.2 Shōnen de Instituto, vertiente cómica

En el shōnen existen obras que se basan, en su totalidad o en una parte considerable, en la vida de jóvenes que acuden al instituto. Esta vertiente, normalmente toma como forma de expresión la comedia.

"Full Metal Panic"<sup>95</sup>, supone el ejemplo de shōnen en esta categoría. En la serie se combinan elementos cómicos con acción. Esta producción, que posee cortes mecha, no la podemos considerar realista al no ofrecer una visión de la realidad. Representa a la perfección el género shōnen en este aspecto. La parte académica está regida por la comedia, a la par que se intercalan grandes peleas protagonizadas por robots gigantes.

Este esquema se repite en la ya mencionada "Code Geass". En esta serie, se intercalan elementos cómicos,

---

<sup>94</sup> JQP "Las claves para crear un shounen de éxito"; La KuroKueva; <http://lakurokueva.blogspot.com/2008/06/las-claves-para-crear-un-shounen-de.html>.

<sup>95</sup> GATOH, SHOJI; "Full Metal Panic!"; Gonzo, Kadokawa, Shoten, ADV Films; 2002.

protagonizados, ante todo, por la vida académica de la escuela. Estos elementos sirven para mostrar de forma sutil, y bastante superficial, las relaciones humanas entre los jóvenes de instituto. No podemos considerar que esta visión superflua y con escasa profundidad, marque un ejemplo de realismo, y eso a pesar de que en su globalidad, la serie la podemos considerar realista.

Por lo tanto, y ya para ir cerrando aspectos, podríamos decantarnos por considerar que los *shōnen* de instituto más clásicos, es decir los que aparejan la comedia con la acción, no son realistas en su mayoría. Beben de la realidad a la hora de construir las relaciones entre los personajes, pero dadas las circunstancias que les rodean, y sobre todo, el escaso análisis que realizan, no podemos considerarlas como un producto real.

### 2.2.1 Mundo Otaku

Una mención aparte merecen las series del corte de "*Genshiken*"<sup>96</sup>, las cuales suplen la parte de acción propia del género *shōnen*, para centrarse en la comedia. En el caso concreto de esta serie, sí hablaríamos de una serie

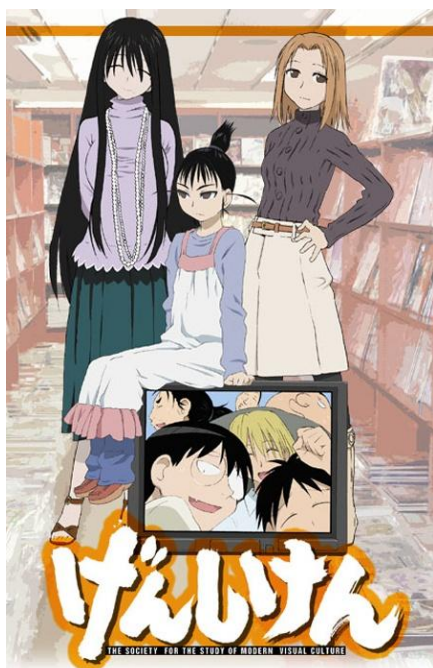


realista. La serie analiza la vida cotidiana de unos "otakus". Esto lo hace basándose en la vida real, para luego reconstruirlo en la animación. Dentro de este grupo protagonista, se ha intentado albergar a todos los sectores del mundo *otaku*, los *mangakas*, los *cosplayers*, etc. En la serie, se recrean actos reales, como por ejemplo la convención de mangas, que sirven para localizar y englobar a este tipo de personas, así como los actos que realizan. La serie cuenta con un personaje ajeno al

mundo *otaku* que sirve como contrapunto a la visión de estos, y, por consiguiente, amplía el universo. Este

---

<sup>96</sup> IKEHATA, TAKASHI; "*Genshiken*"; ARMS, GENCO, Lantis, KIDS STATION, Media Blasters; 2004.



personaje juega un papel muy importante en relación con el realismo. Es un personaje impregnado de todos los "prejuicios" existentes en la sociedad actual frente a este grupo de personas, ayudándonos a ver de forma simple los prejuicios existentes, y al mismo tiempo, la realidad de esos prejuicios, siendo a veces desmentidos, y a veces confirmados.

La serie adquiere una cierta importancia en relación con la sociedad actual, ya que pretende una cierta recreación de la misma,

a la par que expone ante el público a un grupo social que en los últimos años ha adquirido una gran fuerza, como es el caso de los denominados otakus. Es obvio que se trata de una serie de relativa actualidad, ya que la viabilidad de la misma 20 años antes, sería imposible. Esto es consecuencia directa de la importancia que debe poseer el grupo protagonista dentro de la sociedad. La serie se produce en un momento de auge en todo el mundo de este tipo de grupos sociales, los cuales tienen cada vez una mayor presencia en la sociedad. La producción se centra en la sociedad japonesa y, sobre todo, en los otakus de esta sociedad, ya que estos existen desde tiempos bastante "remotos", por lo que estaríamos hablando de un grupo social con una cierta consolidación. Esto no excluye la internacionalización del movimiento, esta se muestra sobre todo en la segunda temporada<sup>97</sup>, con las dos amigas *otakus* americanas. Ellas sirven para mostrar los prejuicios de los *otakus* extranjeros frente a la sociedad japonesa, cuna del movimiento.

En las dos OVAS, situadas entre ambas *seasons*<sup>98</sup>, se incorporan nuevos personajes al grupo inicial ayudando, de este modo, a completar la visión de este mundo. El personaje nuevo más destacado es una chica *otaku* renegada.

<sup>97</sup> IKEHATA, TAKASHI; "Genshiken 2"; ARMS, GENCO, Lantis, KIDS STATION, Media Blasters; 2007.

<sup>98</sup> IKEHATA, TAKASHI; "Genshiken OVA"; GENCO, Lantis, Media Blasters; 2006.

El personaje aglutina ambas visiones, las de otaku y los prejuicios frente a estos. El personaje ayuda a completar el círculo inicial de gustos dentro del mundo otaku, por lo que aumenta la información de este grupo social. En conclusión, en lo que se refiere al conjunto de obras que componen este universo de "*Genshiken*", podemos decantarnos por una consideración realista de la misma. El problema que esta obra produce es su construcción pensada para un público conocedor del tema que se trata, y por consiguiente, del universo. Todo ello se traduce en una serie que no muestra una construcción del problema desde la base, sino un análisis de la situación actual, tal y como se encuentra hoy, y manejando un cierto vocabulario técnico-artístico.

En relación con la temática de los otakus, existe otra serie famosa en nuestros días: "*Lucky Star*"<sup>99</sup>. Ambas series, a pesar de basarse en una representación del mismo universo, poseen notables diferencias:

- El tratamiento cómico: "*Genshiken*" es mucho más controlada que "*Lucky Star*", la cual está compuesta por pequeños skets.
- La profundidad del análisis: "*Genshiken*" intenta construirse con todos los sectores del mundo otaku, mientras que en "*Lucky Star*" solo poseemos tres personas del universo otaku. Solo una de ellas representa un sector en concreto, mientras que las



otras dos son una aglutinación de todos los sectores.

- El tema central: en "*Genshiken*" se centra sobre todo en el universo otaku, mientras que en "*Lucky Star*" se centra en la vida de instituto.

A pesar de ello, "*Lucky Star*" la podemos considerar una serie realista en el universo de la representación del mundo *otaku*, ya que, si bien no posee una división entre los sectores, lo que intenta realizar es un análisis de este grupo social en su generalidad dentro de la sociedad nipona, y más concretamente, dentro de las jóvenes japonesas que acuden al instituto.

"*Lucky Star*" no sería una serie realista exclusivamente por el análisis del grupo *otaku*. Este análisis es un aspecto complementario del verdadero estudio que realiza. La serie se centra en mostrar la vida cotidiana de una serie de chicas de instituto. En realidad, se está realizando una recreación de la sociedad femenina que se comprende en estas edades. Se intenta mostrar las inquietudes, preocupaciones, ilusiones, deseos, etc., que poseen actualmente las chicas adolescentes japonesas.

Concluyendo, "*Lucky Star*" sería una serie realista, no sólo por la visión de universo otaku, el cual representa (aunque no de una manera tan profunda como la serie anteriormente expuesta), sino por la visión de la sociedad adolescente femenina japonesa.

### 2.2.2 Obras no realistas

Es preciso señalar que no todos los shônen que se centran en un aspecto cómico de la vida de instituto/universidad, son de índole realista. Al inicio de este apartado hemos mencionado la serie "*La melancolía de Suzumiya Haruhi*". Esta serie, a pesar de mostrar la vida de instituto, no realiza un análisis de la misma, sino que se





trata de una obra de ciencia ficción con tintes cómicos. Por lo tanto, en la medida en la que no realiza un análisis de la sociedad actual ni del mundo real, no la podemos considerar como una obra realista.

## 2.3 Faceta de acción

El shōnen más clásico posee dos vertientes en las que mostrarse. Por un lado estaría la faceta violenta y de acción, faceta a la que pertenecen, posiblemente, las series más conocidas de este género, e incluso del anime. Dentro de esta faceta podemos destacar: "Bola de Dragón"<sup>100</sup>; "Bola de Dragón Z"<sup>101</sup>; "Bola de dragón GT"<sup>102</sup>; "Naruto"; "Naruto Shippûden"<sup>103</sup>; "One Piece"<sup>104</sup>; "D. Gray Man"<sup>105</sup>; "Soul Ester"<sup>106</sup>; "Inuyasha"<sup>107</sup>;



"Caballeros del Zodiaco"<sup>108</sup>; etc. Estas series son el mejor ejemplo de un shōnen de esta categoría. En ellas predomina la violencia y la acción. Existe una gran preocupación por la espectacularidad de las imágenes en perjuicio de la trama. Esto no quiere decir que las tramas sean simples, sino que las tramas pasan a un lugar secundario en privilegio de la imagen, la

<sup>100</sup> TORIYAMA, AKIRA (Creator), Nishio, Daisuke; "Dragon Ball" (doraron bāru), Toei Animation, 1986.

<sup>101</sup> TORIYAMA, AKIRA; NISHIO, DAISUKE; "Dragon Ball Z" AKK "Bola de Dragón Z"; Toei Animation; 1989.

<sup>102</sup> HASHIMOTOI, MITSUO; "Dragon Ball GT" AKK "Bola de Dragón GT"; Toei Animation; 1996.

<sup>103</sup> DATE, HAYATO; DAKUKAWA, ATSUSHI; TAKEDA, HAYATO; OOKU, MANEKO; KUMATANI, MASAOKI; NOSHITANI, MITSUTAKA; TAKAHASHI, SHINGEHARU; SATOH, SHINJI; TSURU, TOSHIYUKI; KINOSHITA, YUKI; "Naruto Shippûden" AKK "Naruto Hurricane Chronicles"; Studio Pierrot Co. Ltd.; 2007.

<sup>104</sup> ODA, EIICHIRO; UDA, KÔNOSUKE; "One Piece" AKK "Wan piisu"; Toei Animation Company; 1999.

<sup>105</sup> NABESHIMA, OSAMU; KURIMOTO, HIROSHI; HARADA, NANA; "D. Gray Man"; TMS Entertainment; 2006.

<sup>106</sup> IGARASHI, TAKUYA; "Soul Ester" AKK "Souru Iitaa"; Bones; 2008.

<sup>107</sup> YAMAMOTO, MEGUMI; IKEDA, MASASHI; AOKI, NAOYA; AOKI, YASUNAO; "Inuyasha" AKK "Inu Yasha"; Yomiuri Telecasting Corporation; 2000.

<sup>108</sup> KIKUCHI, YASUHIRO; MORISHITA, KÔZÔ; "Caballeros del Zodiaco" AKK "Saint Seiya"; Toei Animation Company; 1986.

verdadera protagonista. En series como la ya mencionada "*Death Note*", lo principal es la trama, mientras que en estas, lo principal son las luchas y peleas.

Dadas las características de estas obras, no las podemos considerar como obras de carácter realista. De las señaladas en este momento, ninguna reúne las características básicas de la obras de corte realista. Podemos considerar que las obras puras de shōnen de corte violento/acción, no son de índole realista (por lo general), ya que en ellas se promueve el aspecto visual, con una gran importancia de las luchas, y se perjudica el aspecto de la realidad, la cual se desvirtúa y no se llega a mostrarse de una forma clara.

## 2.4 Faceta de Deporte

La otra gran vertiente que suele tomar el shōnen es la del universo deportivo. Esta faceta no es tan conocida en nuestro país como la anterior, pero aun así, ha dejado obras bastante reconocidas como: "*Campeones*"<sup>109</sup> o "*Prince of tennis*"<sup>110</sup>, entre otras. Estas series giran alrededor de un único deporte. "*Chicho Terremoto*"<sup>111</sup> sería, por ejemplo, una excepción a esta afirmación. Se intenta analizar un poco el mundo que gira alrededor de este deporte. En su construcción realizan un pequeño análisis del mundo del deporte sobre el que se basa la serie, realizando, algunas veces, críticas superficiales a este mundo. Por lo general, y al igual que sucedía con las series de la categoría anterior, existe un predominio de la espectacularidad sobre el mensaje.

Estas series poseen una mayor relación con la realidad, así como con la actualidad, bebiendo de ambas para, posteriormente, construir el mensaje de la serie. Este mensaje es bastante superfluo, y se muestra de una forma bastante diluida a lo largo de toda la serie. La obra

---

<sup>109</sup> MITSUNOBU, HIROYOSHI; "*Campeones*" AKK "*Oliver Benji*" AKK "*Captain Tsubasa*"; Toei Animation; 1983.

<sup>110</sup> HAMANA, TAKAYUKI; VEILLEUX, RENE; "*Prince of Tennis*" AKK "*Tenisu no ôjisama*"; Production I.G., J.C. Staff, TK Works; 2001.

<sup>111</sup> HAYASHI, MASAYUKI; "*Chicho Terremoto*" AKK "*Dash!! Kippe!*"; Tatsunoko Production; 1981.



puede mostrar tandas de episodios donde el mensaje queda anulado y solo se da cabida a la espectacularidad.

Estas series tienen una pequeña vertiente realista en su construcción, esta es demasiado superficial y sencilla para que la podamos considerarla como representativa de la sociedad actual, por lo que creo que es demasiado osado considerar, de forma general, que estas series son realistas, ya que en ellas el mensaje es mínimo y la espectacularidad máxima.

## 2.5. Obras que poseen metalenguaje

Existen una serie de producciones, como puede ser el caso de *"Bakuman"* o *"Gintama"*<sup>112</sup>, cuya narración se basa en el propio universo del manga y el anime.

En la mayoría de las producciones de este tipo, sus personajes no viven historias de índole realista, ni tan siquiera podríamos considerar que la narración que se nos muestra simbolice un ejemplo de realismo. Estas producciones se centran en un argumento conductor que las define como producciones de shōnen. Por ejemplo, en el caso concreto de *"Gintama"*, esta se trata de una obra shōnen de acción basada en el absurdo. Esto produce que la mayoría de las tramas que en ella se desarrollan giren en torno a situaciones que puedan producir peleas y enfrentamientos. Series parecidas, por la temática, serían *"Bleach"*, *"Naruto"* o *"Dragon Ball"*.

Podríamos determinar la existencia de dos tipos de producciones. En primer lugar tendríamos aquellas que reflejan algún aspecto de la industria del manga/anime. Un



<sup>112</sup> FUJITA, YOICHI; *"Gintama"*; Sunrise, TV Tokyo, Aniplex, Dentsu, Sentai FilmworksL, Trinity Sound, Audio Highs, Miracle Robo; 2006.

ejemplo de este caso sería "*Bakuman*"<sup>113</sup>". En esta serie de anime, gran parte de su trama se basa en obtener el éxito dentro la industria del manga.

En el otro tipo, tendríamos que situar aquellas obras que poseen un hilo conductor diverso al mundo del anime/manga, pero que juega con ciertos aspectos del mismo, como puede ser el caso de "*Gintama*", donde se presenta una serie de acción pero que posee una construcción basada claramente en el metalenguaje.

### 2.5.1. Obras cuyo hilo conductor se encuentra dentro de la industria del manga/anime.

Existen una serie de obras que se desarrollan dentro de alguna de las industrias que forman el complejo entramado productivo de la industria del anime.

"*Bakuman*", "*A Channel*"<sup>114</sup> o "*Rec*"<sup>115</sup>, son algunos ejemplos de este tipo de obras. Las tres obras se corresponden a tres mundos diferentes pero relacionados entre sí: la primera nos habla de mundo del manga, la segunda sobre el universo de la música, mientras que la tercera, y última, trata los aspectos de la industria de los seiyû.

Estas obras utilizan este universo como escenario para contarnos sus historias concretas. En el desarrollo de los acontecimientos, se van explicando diversos aspectos propios de las industrias en las que se engloban.

El caso más explicativo de los tres mencionados, es "*Bakuman*". En esta obra se muestran muchos de los aspectos que definen a la



<sup>113</sup> KANSAI, KANICHI "*Bakuman*"; J.C. Staff, NHK, Media BlastersL, NHK Enterprises, NYAV Post; 2010

<sup>114</sup> ONO, MANABU; "*A Channel*"; Aniplex, Dentsu, Mainichi Broadcasting, Sentai FilmworksL, Studio Gokumi; 2011

<sup>115</sup> NAKAMURA, RYUTARO; "*REC*" Shaft, TBS; 2006.

industria del manga, y en gran medida a la del anime, ya que ambas se encuentran altamente relacionadas.

Uno de los aspectos que mejor se desarrollan en la serie es el concepto de género *shōnen*, contraponiéndolo al *shōjo* y al *seinen*. En esta obra se mantienen varios diálogos en los cuales se va desengranando cuáles son los principales atributos que debe poseer una obra para poder englobarse en el género *shōnen*.

La existencia de una mangaka procedente de las obras *shōjo* es utilizada para contraponer y comparar ambos géneros. A partir de una obra que la autora realiza, se comentan las características que le conferirán la categoría de *shōnen*, alejándola del *shōjo* original. Esto, al mismo tiempo, nos sirve para mostrar la idea de la repetición de las categorías temáticas en diversos géneros, basados en la edad, aunque las características que poseen son diferentes.

Las obras de este estilo podríamos considerarlas cercanas a las obras de referencia, ya que nos ayudan a definir conceptos, que por la escasez de estudios sobre la temática, muchas veces quedan tratados de una forma superflua o escasamente clara.

A pesar de estos aspectos referenciales, no podemos considerar que todas las obras que se engloban dentro de una de las industrias que forman parte del universo del manga/anime sean de índole realista. Algunas podrían alterar algunos elementos de esta industria, o mencionarlos de forma superflua y poco profunda.

Existen otras obras, como es el caso de la ya mencionada "*Bakuman*", que poseen claras intenciones para retratar algunos de los sectores de este universo productivo. Estas obras no sólo reflejan la industria, sino que explican muchos de sus aspectos constitutivos, convirtiéndose, en muchos casos, en obras que podríamos considerar referenciales a la hora de tratar alguno de los temas relacionados con este universo.

Este tratamiento referencial e interés en reflejar la realidad de un sector, es lo que le confiere a determinadas obras las características precisas para considerarlas obras de índole realista.

### 2.5.2. Obras cuyo hilo conductor no está centrado en el universo del manga/anime.

Dentro del universo del anime podemos encontrar obras que nos muestran algunos aspectos de esta industria, a pesar de no ser el principal tema de la producción. Se tratan de momentos puntuales en los cuales se explican o se exponen elementos de esta industria.

El metalenguaje es una de las características de las obras audiovisuales posclásicas<sup>116</sup>. Dentro de este contexto se desarrollan gran parte de las últimas producciones del anime.

Este metalenguaje se puede mostrar de dos formas diferentes: una que se basa en el metalenguaje de la propia serie y otra que realiza un metalenguaje de la industria.

Un ejemplo de este estilo de obras sería "*Sket Dance*"<sup>117</sup>. El hilo conductor de la producción es el grupo *Sket Dance*, dentro de una preparatoria<sup>118</sup> japonesa. El club se dedicará a la resolución de las diferentes peticiones que les encargan.

La serie tiene como protagonistas a un grupo de adolescentes, centrándose gran parte de las tramas dentro de la vida en el instituto.



<sup>116</sup> GONZALES REQUENA, JESUS "*Clásico, Manierista, Postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood*" Castilla ediciones, Valladolid 2006.

<sup>117</sup> KAEAGUCHI, KEIICHIRO; "*Sket Dance*"; TV Tokyo, Avex Entertainment, Dentsu, Actas, Nomad, Tatsunoko Productions, Silver Link; 2011

<sup>118</sup> En España el nivel equivalente sería actualmente el bachillerato.

Dentro de este instituto existen diversos clubes, algunos de ellos con importante vinculación con el manga y/o el anime, como por ejemplo "El club de manga".

Los episodios que tienen como centro argumental alguna petición relacionada con estos grupos, ponen en uso aspectos del metalenguaje provenientes del universo audiovisual o de la ilustración.

Estos aspectos, son utilizados para analizar la propia serie, creando una crítica/sátira de la misma. Uno de los elementos más destacables de esta crítica, es la valoración del propio protagonista siguiendo las diferentes "directrices" existentes a la hora de creación de un protagonista de *shōnen*.

La serie se completa con parodias a la industria audiovisual japonesa, tanto de anime (por ejemplo hacia "*Kimi ni todoke*"<sup>119</sup>), como de imagen real (por ejemplo a "*The Ring*"<sup>120</sup>).

En el análisis de esta obra hemos podido observar la existencia de dos estilos de metalenguaje. Por un lado, tendríamos los aspectos de metalenguaje que se crean propiamente dentro de la serie, y frente a estos, los elementos de metalenguaje procedentes de productos externos a la propia serie.

#### **2.5.2.1. Obras que realizan un metalenguaje propio.**

La existencia de códigos dentro de las series, genera que estas mismas puedan parodiar estos códigos de creación propios de la serie. Se genera de esta manera una parodia de la propia serie. Un ejemplo podría ser "Bobobo" o "Shin Chan".

En el caso concreto de "Shin Chan", la propia serie es introducida en la producción, haciéndose eco de las protestas que se realizan a su alrededor. Se genera así un metalenguaje en el que se critica la propia producción desde dentro de la obra.



<sup>119</sup> KABURAKI, HIRO "*Kimi ni Todoke*"; Production I.G, NIS America, Inc.; 2009

<sup>120</sup> NAKATA, HIDEO, "*The Ring*" AKA "*Ringu*"; Kadokawa Shoten Publishing, Omega Project; 1998



El caso de "*Shin Chan*" es de los más interesantes en este aspecto, ya que refleja una crítica propia a la producción.

La autocrítica refleja las características definitorias de la propia obra original de "*Shin Chan*", pero al mismo tiempo, incluye las críticas que se realizan dentro de la sociedad. Las críticas, por ejemplo de las asociaciones de padres, tienen su reflejo en la propia sociedad de la serie, creándose una crítica a la serie en sí que incluye las reacciones que la serie genera en la sociedad.

Se genera de esta forma un metalenguaje de la propia serie, así como de las reacciones ante la misma, produciéndose de esta forma una crítica interna a la producción, analizándola y asumiendo la mayoría de los aspectos que se le critican.

Esta autocrítica basada en una posición neutra, que refleja no solo las propias características de la producción, sino también las críticas que se le han realizado a la misma, poseen unos claros indicios de realismo, creándose a partir de las reacciones del mundo real y generando un análisis interno de la propia obra.

#### **2.5.2.2. Obras que realizan un metalenguaje ajeno**

Existen una serie de obras que realizan un metalenguaje ajeno a su propia serie, aunque no a la propia industria del anime.

Un ejemplo de este tipo de obras sería "*Gintama*". La serie es un *shônen* de acción con toques de parodia. Su acción principal se basa en los diversos enfrentamientos que tiene que superar el protagonista, Gintoki, a lo largo de la serie. El desarrollo de las diferentes tramas tiene un toque humorístico. Este desarrollo posee una conclusión completamente de acción, con un enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista de esa trama concreta. Las conclusiones de las tramas son similares a las que se desarrollan en



producciones como "Naruto", "Bleach" o "Dragon Ball", producciones con una estructura muy clásica.

En el caso concreto de "Gintama", se nos muestra una serie paródica, que en muchas ocasiones, hace referencia a la elaboración de un manga o anime. Desde un punto de vista cómico, se reflejan diversos aspectos de la realidad de esta industria.



En la serie se realizan explicaciones de diversos aspectos del universo del manga y/o el anime, como es el caso de los episodios de relleno. En estos episodios, se explican aspectos como el desarrollo de personajes,

tramas, etc. Nuevamente nos encontramos ante lo que podríamos llamar obras referenciales.

El caso de "Gintama" es un buen ejemplo, ya que analiza diversos aspectos de la industria del manga/anime, utilizando y generando un metalenguaje que se mostrará en diversas etapas de su desarrollo. A diferencia de lo que sucedía en una producción como "Bakuman", donde se explicaban los aspectos desde cero poniendo ejemplos característicos, la serie de "Gintama" se basa en la parodia y en la suposición del conocimiento por parte del espectador de determinadas obras muy características. Esta construcción le confiere una complicación en la comprensión por parte del espectador novato, generando la necesidad del conocimiento previo de gran parte de esta cultura.

El metalenguaje de estas producciones se basa, por lo tanto, en la consideración que el espectador ya está familiarizado con los productos de manga y anime, por lo que puede usar un lenguaje y unos códigos procedentes del propio ámbito productivo de estos elementos.



Por ejemplo, en esta imagen de la derecha, se está haciendo una referencia a Osamu Tezuka, *mangaka* creador del manga moderno. La parodia viene dada por la boina, ya que este autor la utilizaba habitualmente (imagen inferior).

Centrándonos en el tema del realismo, estas producciones normalmente poseen un hilo conductor que no está relacionado con estas industrias, por lo que sería preciso analizar este para determinar si la obra es realista o no.

Una obra como "*Gintama*", a pesar de poseer claros indicios de realismo en algunos de sus capítulos, en la inmensa mayoría de estos se aleja del realismo para centrarse en las características de un shônen de acción y peleas.

## 2.6. Obras sobre los considerados efectos de la cultura otaku.



A la cultura que rodea al manga y/o anime se la suele denominar *otaku*. Hay que tener en cuenta que en Japón no se les denomina de esta forma a todas las personas que consumen algún producto procedente de esta cultura, sino que se tiende a denominar de esta forma a un grupo social muy característico. En este trabajo hemos tratado previamente un poco el tema. En este apartado hemos podido observar como existen diferentes grupos que componen lo que podríamos denominar la cultura *otaku*.

Lo que confiere al *otaku* su categoría de *otaku*, es el conocimiento y pasión por los ámbitos que forman esta cultura de una forma excesiva. En Japón el término originalmente es de índoles despectiva, ya que se refería a las personas que viven encerradas en sus casas (O-taku significa: "O" es una partícula honorífica, "taku" es para referirse a la vivienda de otra persona diferente al hablante). El origen se sitúa en los fotógrafos aficionados de los años 80, los cuales se consideraban obsesionados con su afición. El término en sí no sólo se centra en aspectos



del manga y el anime, sino que se pueden denominar de esta forma a cualquier persona que trate un tema de manera obsesiva. Esto genera que personas especializadas en un tema concreto, poseyendo demasiados conocimientos al respecto, puedan denominarse otakus.

En Occidente, el término se ha reservado a cualquier aficionado o consumidor de estos productos. Esto lleva a que la sociedad occidental considere *otaku* a cualquier persona que consuma estos productos. Actualmente el término *otaku* en Japón se ha ido concentrado en el universo del manga y el anime.

Volviendo al tema de este apartado. El origen de la palabra ha llevado a considerar que cualquier efecto de estos actos sea englobado en relación con los *otakus*.

Existen muchas producciones que retratan diversos efectos, desde el aislamiento parcial "*Chäos;Head*"<sup>121</sup>, hasta los denominados *hikikomoris* como en "*Welcome to the NHK*"<sup>122</sup>, donde se muestra un aislamiento total consecuencia del pánico creado hacia la sociedad.

En el caso concreto de "*Chäos;Head*", se muestra un protagonista encerrado en su universo, incapaz de distinguir entre la realidad y la ficción. Su pasión por el personaje ficticio de Seira, es mostrada en varias ocasiones. Todo ello para dar lugar a que el espectador pueda colocarse en el lugar del protagonista, y ver las cosas como las percibe él.



Esta obra, a pesar de que muestra un estudio del individuo que presenta estas características, no lo podemos considerar realista, ya que el resto de la narración no posee un tema de índole realista.

En el lugar opuesto situaremos el caso de "*Welcome to the NHK*", donde se presenta la vida de un *hikikomori*. Los *hikikomoris* son personas que no salen de sus casas, o

---

<sup>121</sup> ISHIYAMA, TAKAAKI; "*Chäos; Head*"; Madhouse Studios, FUNimation Entertainment; 2008

<sup>122</sup> YAMAMOTO, YUUSUKE; "*Welcome to the NHK*"; Gonzo, ADV FilmsL, FUNimation Entertainment; 2006

incluso de sus habitaciones, ya que han empezado a generar un temor hacia la sociedad que los rodea, teniendo la sensación de rechazo por parte de ésta.

El protagonista de la producción se encuentra rodeado por un apasionado de los videojuegos *galge*, y por otros individuos que presentan ciertas características de personas cercanas, o que poseen algún tipo de relación, con los *hikikomoris*. Al igual que sucedía en producciones como "*Genshiken*", donde cada uno de los individuos representaba las características de un sector concreto, en esta producción tenemos una situación similar, poseyendo cada uno de los personajes las características de un grupo concreto, que van desde los afectados, hasta los familiares. Lo que le permite abarcar un mayor número de elementos de la realidad.

El tratamiento de la obra se basa en la comedia, aunque no impide que en ciertos momentos existan situaciones dramáticas.

A diferencia de la obra anterior, esta si posee claros indicios de realismo, reflejando la realidad de un caso concreto. No podemos considerar que todos los episodios sean realistas (consecuencia de la propia estructura de las producciones).

Todas las producciones que poseen a un individuo (o grupo) con alguna de estas características, se han visto conducidas a realizar previamente un estudio de las peculiaridades de estos grupos para determinar actitudes, motivaciones, etc. Este análisis está vinculado con la realidad, ya que es la base del análisis para la construcción de estos individuos. A pesar de este análisis de la sociedad, o de una parte de ella, no podemos considerar que por ello todas las obras sean realistas, sino que tendremos que observar la naturaleza de la narración que se nos presenta.

En estas producciones podemos encontrar personajes realistas que podrían protagonizar obras de ambas categorías (realistas y no realistas). Lo que determinará si la obra es realista o no, será la propia narración de la producción.

Las obras realistas sobre esta temática resultan interesantes, ya que reflejan problemáticas sociales, algunas de las cuales ya han traspasado las fronteras japonesas.

La problemática de los *NEET* ha quedado reflejada en diversos *animes*. Los *NEET* son jóvenes que no trabajan ni estudian, y su situación proviene de la explosión de una burbuja especulativa en Japón. *NEET*, *Hikikomori* y *Freeter* son términos parecidos entre sí, aunque con ciertos matices. Lo importante es que estos grupos sociales "reniegan" de la cultura tradicional japonesa. El cambio de las premisas, como el trabajo seguro, ha generado estos grupos sociales, que en cierto modo, son consecuencia de la situación económica-social.

El número de obras que tratan esta temática ha ido creciendo a medida que crecía el propio "problema social". En muchas de ellas se intenta reflejar la situación de estos grupos, aunque la falta de tiempo histórico trascurrido, puede perjudicar un análisis profundo de estos sectores de la sociedad.

## 2.7. Genero *ecchi*<sup>123</sup>

No es un subgénero exclusivo del *shônen*, pero es dentro de este donde se dan la mayoría de las obras (sobre todo las más representativas).

El *ecchi* podríamos definirlo como el anime de tipo erótico. El erotismo no se presenta de una forma homogénea en todas las obras, sino que poseen diferentes grados, que están enfocados, en gran medida, hacia el público al cual van dirigidos.

Por lo general, el *ecchi* es de corte cómico, como por ejemplo la serie "*Golden Boy*"<sup>124</sup>; la cual, construye su mensaje sobre una tendencia cómica. Esta es, posiblemente, la opción preferida en la que se realizan las tramas *ecchi*, pero no es la única, por ejemplo, "*Ikkotousen*"<sup>125</sup>, es una obra de acción. Construir *ecchis* de una tendencia marcada por la acción es una situación que en los últimos años está ganando peso.

---

<sup>123</sup> ANIME NEWA NETWORK; "*Ecchi*"; Animenewsnetworks;  
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=17>  
ANIMENFO "*Anime by Genre: Ecchi*" animeNFO;  
<http://www.animenfo.com/animebygenre.php?genre=16&pagenumber=3&perpage>

<sup>124</sup> HIROYUKI, KITAKUBO; EGAWA, TATSUYA; "*Goleen Boy*"; Shueisha, KKS; 1995.

<sup>125</sup> WATANABE, TAKASHI; "*Ikkoutosen*"; J.C. Staff, GENCO, FUNimation Entertainment; 2003.

El problema a la hora de analizar el *ecchi* reside en su variedad temática, que provoca una gran dificultad a la hora de determinar, de forma general, si el *ecchi* puede ser realista o no. En este género temático, es imprescindible analizar las series de forma individual, para determinar el realismo que puedan poseer dentro de ellas.

Podemos intentar clasificar las obras dentro de unos determinados grupos, aunque esta clasificación será bastante vaga, ya que muchas obras no las podremos llegar a englobar dentro de los mismos.

### **2.7.1 Los que poseen una cierta relación con la realidad**

El primer grupo sería aquel que se construye con una cierta vinculación con la realidad, como es el caso de "*Golden Boy*". Este tipo de animes se construyen sobre situaciones normales, que son transformadas en situaciones eróticas, muchas de ellas irreales. En la medida en que se trata de obras que tienen una conexión con la realidad, pueden transmitir ciertos aspectos de la misma, pero esa transmisión dependerá en todo momento de la serie.

### **2.7.2. Poderes mágicos**

El otro grupo es aquel regido por poderes mágicos, dioses, etc. Puede ser construido en el mundo real, como por ejemplo "*Elfen Lied*"<sup>126</sup>, o en un mundo imaginario, como es el caso de "*Zero no Tsukaima*"<sup>127</sup>, o incluso una combinación de ambos elementos, como "*Rosario + Vampire*"<sup>128</sup>.

La variedad que presenta este grupo produce problemas a la hora de extraer los posibles aspectos realistas que estas series puedan poseer. Podemos considerar que las series, en la medida en la cual el mundo sobre el que se desarrolla la trama se asemeja con el mundo real, tomando aspectos de este para construirse; pueden poseer ciertos elementos de realismo, aunque, dada la gran construcción

---

<sup>126</sup> KANBE, MAMORU; "*Elfen Lied*" AKK "*Erufen Ritô*" VAP, ARMS, GENCO, ADV Films, A Line; 2004.

<sup>127</sup> YOSHIKI, IWASAKI; "*Zero no Tsukaima*" J.C. Staff, GENCO, Media Factory, Shochiku; 2006.

<sup>128</sup> TAKAYUKI, INAGAKI; "*Rosario + Vampire*"; Gonzo; 2008.

fantástica que encontramos en la base, es difícil determinar que estas obras puedan ser realistas. De las tres series citadas en este apartado, sólo "*Elfen Lied*" posee ciertos aspectos de realismo con una cierta crítica a la sociedad, todo ellos enmascarados por la faceta fantástica, y sobre todo violenta, sobre la cual se construye el mensaje.

### 2.7.3 Las chicas extraterrestres

El último grupo, es el compuesto por las obras de "chicas extraterrestres" que se enamoran de chicos terráqueos, como por ejemplo "*To Love Ru*"<sup>129</sup>. Nosotros incluiríamos también las obras de la chica robot, estilo "*Chobits*"<sup>130</sup>, en este apartado.



Este es el género más interesante para el realismo. Las tramas argumentales no son realistas ni pretenden serlo, pero el hecho importante reside en estos personajes ajenos a la sociedad terrestre y, sobre todo, a la sociedad japonesa.

A lo largo de los episodios de la serie, se intenta formar a estos personajes dentro de las costumbres, cultura, etc., de la sociedad en la que ahora se encuentran. Se está realizando una visión de los principales aspectos del mundo japonés, como son la comida, los baños, etc. Se trata de una especie de pequeñas guías de la cultura japonesa.

En cuanto a los personajes, normalmente se dan dos personalidades: por un lado estaría la chica que posee una actitud divergente con el prototipo que existe en la

<sup>129</sup> YABUKI, KENTARO; "*To Love Ru*" XEBEC; 2008.

<sup>130</sup> ASAKA. MORIO; KAMANAKA, FUMIHARU; INOU, HIDEKI; KIMURA, HIROSHI; RANAKA, HIROYUKI; SUZUKI, KAORU; OZAWA, KAZUHIRO; FUCHIGAMI, MAKOTO; OHTA, MASAHIKO; HASHIMOT, MITSUO; MASUHARA, MITSUYUKI; SHIMAZAKI, NANAKO; SEKITA, OSAMU; MIYATA, RYO; NAGAI, TATSUYUKI; KOBAYASHI, TOMOKI; "*Chobits*"; Madhouse Studios; 2002.

sociedad japonesa. En el lado opuesto se situaría el chico tímido del cual se enamora la chica. Este es el esquema más habitual en este tipo de series; ejemplos son "To Love Ru" o "Girls Bravo"<sup>131</sup>, entre muchas otras.

Este tipo de *ecchi* es el que más relación tiene con el realismo, aunque no podemos considerar que se trate en su construcción de un género de vertiente realista, ya que los principios por los cuales se realiza, están demasiado alejados de la pretensión de realizar una visión profunda de la sociedad japonesa.

#### 2.7.4 Conclusiones

En lo que se refiere al *ecchi*, no podemos determinar que se trate de un género realista. Es posible que algunas series traten aspectos del realismo, aunque es muy improbable que este tratamiento sea lo suficientemente profundo como para ser destacable. El *ecchi* podríamos decir que, salvo escasas excepciones, no es un género realista, y a lo máximo que puede llegar es a realizar una pequeña visión de las costumbres japonesas, así como de su cultura.

Pero a la vez que realizamos esta generalización, es imprescindible realizar una gran aclaración, y es que, como decíamos en el inicio de este apartado, el *ecchi* es posiblemente uno de los géneros más heterogéneos del universo del anime, produciendo, por lo tanto, una necesidad de analizar cada obra de forma independiente.

#### 2.8 El Harem

Para finalizar, es importante dedicar unas líneas al género *harem*<sup>132</sup>. Este género plantea muchos más

---

<sup>131</sup> AOKI, EI; "Girls Bravo"; Fuji TV, Girls Bravo Production Committee; 2004.

<sup>132</sup> CHATFIELD, ANTHONY; "Defining anime: The harem gern" Hel'um; <http://www.helium.com/knowledge/30793-defining-anime-the-harem-genre> BUENAIsla; "Que es el género Harem"; Buenaisla; <http://www.buenaisla.com/modules.php?name=Anime-Online&func=Generos&Genero=Harem>; 21/02/09  
THE UNEMPLOYED WRITER "Defining Anime: the Harem Gern" AC associated content;

inconvenientes a la hora de analizarlo que el género *ecchi*, ya que se manifiesta de múltiples formas y en diversos géneros. Lo podemos encontrar como un *shôjo*, como por ejemplo "*Clannad*"<sup>133</sup>, o como un *seinen*, como es el caso de "*School Days*"<sup>134</sup>, o en el *ecchi*, como es el caso de "*Sekirei*"<sup>135</sup>. Puede ir desde el drama, como por ejemplo "*True Tears*"<sup>136</sup>, hasta la comedia, con series como "*Girls Bravo*". Ante esa variedad de aspectos, es complicado definir unas líneas generales para el aspecto del realismo.

Como sucedía en el *ecchi*, dadas las características genéricas del harem es difícil concebir estas producciones como realistas, pero a diferencia del *ecchi*, el *harem* adquiere una forma controlada del mensaje, sobre todo en la categoría de *shônen*, pudiendo darse una obra de una marcada tendencia realista (en gran medida como consecuencia de target al que se enfoca).

El género *harem* es complicado de analizar en los matices del mismo, ya que la diversidad de obras que se pueden construir bajo los principios que lo rigen son múltiples, mucho más que el *ecchi* (ya que este último se enfoca exclusivamente hacia un público masculino, por el contrario el *harem* no es un producto únicamente masculino, sino que tiene producciones que van dirigidas a las mujeres, produciendo una gran variación en los mensajes y tratamiento del mismo).

*Harem* no es una categoría que nos sirva para analizar el realismo en el anime, sino que se trata de una de las variedades genéricas que el anime produce. Por lo tanto, a la hora de analizar una obra de temática *harem*, tendremos que ver la categoría genérica a la que pertenece (si es un *shônen* o un *shôjo*, etc.), además de el contenido de la misma.

---

[http://www.associatedcontent.com/article/143726/defining\\_anime\\_the\\_harem\\_genre\\_pg2.html?cat=2](http://www.associatedcontent.com/article/143726/defining_anime_the_harem_genre_pg2.html?cat=2).

<sup>133</sup> ISHIHARA, TATSUYA; "*Clannad*"; Kyoto Animation, Key, Pony Canyon, Visual Art's, ADV Films; 2007.

<sup>134</sup> MONTAGANA, KEITARO; "*School Days*"; Marvelous Entertainment, avex entertainment, Lantis, Pony Canyon Enterprises, School Days Production Committee; 2007.

<sup>135</sup> GOKURAKUIN, SAKURAKO; "*Sekirei*"; Seven Arcs, Aniplex, MOVIC; 2008.

<sup>136</sup> NISHIMURA, JUNJI; "*True Tears*"; Lantis, Bandai Visual, P.A. Works; 2008.

### 3 El shôjo

El *shôjo*<sup>137</sup> es el equivalente femenino al *shônen*<sup>138</sup> por su franja de edad, que comprende a adolescentes que van desde los 15 a los 20 años. Dentro de los mismos, es fácil encontrar dos niveles en cuanto a complejidad (un target más cercano a los 20 años produce un mensaje más complicado), como sucedía en el *shônen*.



#### 3.1 Magical Shôjo

Es una de las vertientes en las que se presenta el *shôjo*. La tenemos que definir como *magical shôjo* o *magic girl* por su aspecto temático (se trata de un género temático), pero no es un género exclusivo del *shôjo*, aunque el grosso de este género se da dentro este. A la combinación de ambos géneros pertenecen series como: "*Sailor Moon*"<sup>139</sup> o "*Sakura, cazadora de cartas*"<sup>140</sup>. Estas series combinan elementos propios del *shôjo* (como son las historias de amor), con elementos del *shônen* (como son las peleas y la acción). Estos elementos tienen que seguir el principio de la magia y la protagonista femenina, pero sobre todo, que el target sea femenino, lo que precisa que los elementos que podríamos identificar con el *shônen*

<sup>137</sup> JESIE; "*¿Qué es Shoujo?*"; Shoujos; Publicado 6/03/07;  
<http://shoujo-jesie.blogspot.com/2007/03/qu-es-shoujo.html>.

MOARMANGA "*Mangas: Shoujo*"; Moar Manga;  
<http://moarmanga.com/genero/shoujo/>.

NAUGHTY KITTY STUDIOS 2002; "*Shoujo Anime*"; Naughtykitty;  
<http://www.naughtykitty.org/shoujo.html>.

<sup>138</sup> ONE MANGA "*Manga Dicionary: Shoujo Manga*"; Onemanga;  
<http://www.onemanga.com/directory/shoujo>.

<sup>139</sup> SATO, JUNICHI; "*Sailor Moon*" Coproducción Canada - Japón; TV Asahi, Toei Animation, DiC Entertainment; 1995.

<sup>140</sup> ASAKA, MORIO; "*Sakura, cazadora de cartas*" AKK "*Card Captor Sakura*"; Madhouse studios, Clamp; 1998.



tienen que presentarte rebajados y agradables para el target real del producto. Podemos encontrar *shônen* con protagonistas femeninas, como puede ser el caso de "*Reena y Gaudi*"<sup>141</sup> o "*Excel Saga*"<sup>142</sup>, que pertenecen al género de *mahô shôjo*, pero se diferencian, principalmente, en el estilo del dibujo y en la constitución del personaje femenino. En el *shônen*, este personaje tendrá una constitución más sexy que la de un personaje propio del *shôjo*. Al mismo tiempo, el tratamiento de las tramas y el peso que se le conceden a determinados aspectos, como pueden ser las peleas, están muy marcados por la franja de edad a la que pertenecen.

El género de *magic girl*, no podríamos considerarlo como un género realista, ya que no se realiza una exploración profunda de la sociedad del momento. Si analizamos varias de estas series, podemos observar que el mensaje que transmiten ha perdurado a lo largo de los años sin apenas variaciones. Se suelen centrar en aspectos muy comunes que preocupan a las chicas en una edad adolescente, como es el caso de las relaciones amorosas. Centrarse en esta clase de elementos sin analizar el resto ni contextualizarlo, les permite permanecer en una especie de cápsula del tiempo, cuyo mensaje es más o menos válido a lo largo de los años.

A este factor tenemos que sumar las características propias del género. Por un lado, su aspecto fantasioso, que no es usado para producir una crítica, sino como una mera línea argumental que se intercala con la historia de amor propia del género *shôjo*. Destaca la representación de la vida social de las protagonistas, esa vida de instituto, es decir, la vida cotidiana de todos los días. Es en este aspecto donde podremos encontrar los únicos vestigios de realismo dentro de estas producciones.

Como hemos mencionado al comienzo, estas producciones no han sufrido grandes variaciones a lo largo de los años en que se han realizado. Existen algunas obras que se

---

<sup>141</sup> NORIZA, MAKOTO; SATO, MASATO; YOKOTA, OSAMU; YUH, KOH; "*Reena y Gaudi*" AKK "*Slayers*"; SoftX; 1995.

<sup>142</sup> WATANABE, SHINICHI; NICHIMURA, AKIHIRO; KURIMOTO, HIROSHI; FUKUDA, JUN; ANDO, KEN; MURATA, MASASHIKO; KURENAI, MASARU; HISAMURA, RION; KURII, SHIGEMOTO; AWAI, SHIGENDORI; INAKAWA, SHINTARO; HOSHIKAWA, TAKAFUMI; KATO, YASUHISA; HIRAIKE, YOSHIMASA; "*Excel Saga*" AKK "*Heppoko jikken animêshon excel saga*"; J.C. Staff; 1999.

intentan acercar al mundo actual, aunque ciñéndose solamente a la parte de la vida cotidiana, y siempre de una manera muy superficial.

Concluyendo, el *mahô shôjo* dentro del *shôjo*, no es un género realista. En él podremos encontrar aspectos del mundo real, ya que sus historias se sitúan en este mundo, pero estas referencias son de poca relevancia a la hora de hablar de realismo.

### 3.1.1 Alusiones al Mahô Shôjo

Mención aparte merecen las obras como, "*School Rumble*"<sup>143</sup> o "*Shin Chan*"<sup>144</sup>. En estas series se realizan referencias a los *mahô shôjo* de los cuales hemos estado hablando. Estas referencias, son en muchos casos críticas hacia los propios productos de *mahô shôjo*, hacia su construcción y representación, como por ejemplo el episodio de "*To love Ru*"<sup>145</sup> donde se realiza una crítica aplastante hacia las obras de este género por su construcción plana, y escasa profundidad temática, además de la clonación que sufren las diferentes obras entre sí. Esta es la forma más habitual en la cual se presenta estas referencias, pero no es la única.

La crítica hacia la construcción genérica del *mahô shôjo* siempre está presente cuando se recrean episodios con esta estructura. Pero además, se pueden realizar construcciones de episodios que conduzcan, al mismo tiempo, a realizar una crítica del público que ve estas series, como es el caso de varios episodios en "*School Rumble*". Estos episodios, por lo tanto, tienen una doble vertiente, ya que critican las construcciones y al mismo tiempo, realizan un análisis (no muy profundo) del público que sigue este tipo de serie.

---

<sup>143</sup> TAKAMATSU, SHINJI; "*School Rumble*"; TV Tokyo, Starchild Records, Studio Comet, FUNimation Entertainment; 2004.  
TAKAMATSU, SHINJI; "*School Rumble Ni Gakki*"; Studio Comet, FUNimation Entertainment; 2006. Es la segunda sesión de la serie y en ella se dedican varios episodios el tema que se está exponiendo.

<sup>144</sup> USUI, YOSHITO (Creador); "*Shin Chan*" AKK "*Kureyon Shin Chan*" AKK "*Crayon Shin Chan*" FUNimation Entertainment, TV Asahi; 1992

<sup>145</sup> Episodio 20.

El último caso lo representarían episodios como los de la serie "*Shin Chan*", donde se muestran los aspectos intrínsecos de este tipo de series (los aspectos sociales del grupo de personas que lo sigue, el aspecto de los fans, los aspectos comerciales, el poder de los medios de televisión, etc.). Estos episodios, son los más importantes para el aspecto del realismo, ya que son los que más atienden a los elementos que configuran el realismo (el análisis se centra más en los aspectos sociales y no en los aspectos técnicos de las series).



Por consiguiente, la representación del *mahô shôjo* en otro tipo de series puede conducir a crear diálogos de índole realista. No es posible analizar un episodio que adquiere las características del *mahô shôjo* de la misma forma que estos, sino como un producto que es una parodia de los mismos, por lo que normalmente se complementarán con aspectos críticos de diferente índole (como los ya señalados con anterioridad). La consideración del episodio dentro de los márgenes del realismo, vendrá definido por la profundidad del análisis y de la crítica que realiza.

El *mahô shôjo*, es una vertiente del *shôjo* bastante conocida e importante, aunque el *mahô girl* no se ciñe solo al *shôjo*, y puede mostrarse también en el *kodomo* y en el resto de géneros con consideraciones diferentes.

### 3.2 Las tramas amorosas

El *shôjo* más puro es aquel que se centra en las tramas de amor, como es por ejemplo la serie "*La Familia Crece*"<sup>146</sup> (que es posiblemente el mayor representante del *shôjo* en

<sup>146</sup> OKA, YOSHIHIRO; YAMADA, TORU; YAMAKICHI, YASUO; WAGNER, JENNIFER; YABE, AKINORI; UMEZAWA, ATSUTOSHI; "*La familia crece*" AKK "*Marmalade Boy*"; Toei Animation; 1994.

nuestro país). Las tramas de amor es una consideración muy general, que conduce a la presentación del *shôjo* en múltiples formas.

Las tramas de amor más clásicas son las que están basadas en la realidad. Se centran, por lo tanto, en mostrar las relaciones entre adolescentes (que es el público al cual está dirigida la producción, y por lo tanto, facilita la identificación).

Estas series intentan recrear el mundo real para acercarse a su target ideal, lo que ha producido que sufriesen variaciones en su lenguaje y en la forma según han pasado los años. Los temas que se tratan dentro de la serie varían para hacerlos más acordes con la sociedad del momento. Dentro de estas obras existe una gran variedad y número, lo que conlleva que no todas las obras puedan ser consideradas realistas.

"*La Familia Crece*", la cual vive en su tiempo (como suceden con los *shôjo*) y se basa en la realidad a la hora de construir el mensaje, no resulta viable considerarla realista. A pesar de cumplir este requisito, el mensaje que transmite no supone un análisis de la sociedad, ni una crítica de la misma, etc., sencillamente, se está contando una historia de amor, la cual sucede en una época concreta, pero sin tratarse de un reflejo de las relaciones humanas de esa época.

Basarse en la realidad a la hora de construir una historia no es lo mismo que ser realistas. Series como "*Basilisk*"<sup>147</sup>, donde podemos encontrar la representación de los diferentes estilos de mujeres, desde la femme fatal (Kagerô), a la joven ingenua (Oboro), pasando por la belleza tradicional japonesa (Hotarubi), no pueden considerarse realistas, aun a pesar de reflejar esta variedad. La obra, se trata de una adaptación del libro de "*Romeo y Julieta*"<sup>148</sup>, y no transmite ningún análisis de la

---

<sup>147</sup> KIZAKI, FUMITOMO; "*Basilisk*" AKK "*Basilisk: Kôga ninpô chô*"; Gonzo Digimation; 2005.

<sup>148</sup> SHAKESPEARE, WILLIAM; "*Romeo y Julieta*"; Grupo Anaya; Madrid; 2006. La obra también posee influencias de "Los Ninjas de Koga" pero temáticamente se puede percibir la influencia de la obra de Shakespeare.

sociedad actual. No cumple los mínimos criterios que determinan el realismo en una obra de anime.



Por el contrario, existen obras que no solo beben de la realidad, sino que son realistas, como es el caso de "*Lovely Complex*"<sup>149</sup>. Esta serie, que es un *shôjo* tradicional, nos expone una historia de amor que posee una base realista. La trama se construye sobre una relación entre una mujer alta (Koizumi) y un hombre bajo (Ôtani). Posiblemente en la cultura occidental no sea un dato muy destacable, pero en la cultura japonesa la altura cobra una gran importancia, por lo que esta serie toma mayor relevancia. En la serie se muestran los problemas y prejuicios existentes para este tipo de relaciones.

Al tratarse de una serie, y por el tipo de público al que va dirigido, en lo referente a su construcción, toma la forma de las telenovelas (en algunos aspectos), pero está muy lejos de "*La Familia Crece*" (donde la presencia de estos son mucho más palpables). La serie tiene un fundamento cómico, que la aleja en gran medida del melodramatismo que, por lo general, transmiten muchas de estas producciones.

Esta vertiente cómica sobre la cual se construye la serie, le permite hacer uso de la exageración y el esperpento para producir la risa en los espectadores. Muchos de estos elementos son utilizados para mostrar aspectos emocionales e interiores de los propios personajes. Este es un aspecto básico del realismo onírico que definía Pasolini.

Esta serie la definimos como realista como consecuencia de la representación de la sociedad juvenil japonesa y el análisis de la misma (en este caso no es un

---

<sup>149</sup> UDA, KONOSUKE; "*Lovely Complex*" AKK "*Love Com*"; Toei Animation, TBS; 2007.

mensaje complejo, sino que se basa en la vida cotidiana y en los aspectos más habituales de la misma).

Por término general, podemos concluir que el *shôjo* tradicional se puede presentar en dos vertientes, una cómica y una dramática.

### 3.2.1 La vertiente dramática

La vertiente dramática es posiblemente la más habitual y sencilla a la hora de pensar en el *shôjo*. La serie "*La Familia Crece*" es un ejemplo típico de esta vertiente. Estas series suelen ir acompañadas de pequeños momentos de "relajación", donde la trama se pausa, e incluso puede llegar a reproducir las características de la vertiente cómica, como podría ser el caso de "*Vampire Knight*"<sup>150</sup>.

El *shôjo* es un género que se basa en la realidad inmediata. Lo que pretende mostrar son los aspectos más habituales de esta sociedad. Se trata, por lo tanto, de un género propenso hacia el realismo.

En el *shôjo* con una marcada vertiente dramática, existe el problema de transformar este drama en melodramático, alejándose por lo tanto del realismo. En estas vertientes más melodramáticas, se tiende a generar las situaciones propensas para fomentarlo, ante lo cual se renuncia al realismo en favor del melodramatismo.



Con esto, podemos decir que series como "*Peach Girl*"<sup>151</sup>, no son obras realistas, acercando su construcción a una telenovela. Por el contrario, existen series que poseen una mayor base realista, y que podríamos definirlas como tal. Este realismo, es un realismo basado en la vida cotidiana, en lo más habitual del día a día. Muestra las relaciones entre las personas, no se tratan

<sup>150</sup> SAYAMA, KİYOKO; KIMURA, RYUICHI; "*Vampire Knight*"; Studio DEEN; 2008.

<sup>151</sup> SHIBUYA, KAZUHIKO; "*Peach Girl*"; TV Tokyo, Nomad, Marvelous Entertainment; 2005.

temas complicados como la política, el terrorismo, etc., sino la vida de a pie en su forma cotidiana.

Estas series, se suelen centrar en mostrar las relaciones entre una chica y un chico. Este es el tema central sobre el que se construye la serie, aunque posteriormente este puede complementarse con otros arcos argumentales diversos, como por ejemplo el alcoholismo en "*Clannad*", las relaciones entre una chica joven y un hombre adulto en "*La Familia Crece*", el transexualismo en "*Lovely Complex*", las relaciones a distancia en "*Lovely Complex*", etc. Como consecuencia de esta ampliación de horizontes, el mismo se puede acercar de una forma más realista a la sociedad. Estas segundas líneas argumentales están muy presentes en este género, y no solo en su vertiente dramática, sino también en la cómica.

### 3.2.2 La vertiente cómica

La construcción de la vertiente cómica es equitativa a la vertiente dramática, por lo que los aspectos genéricos del *shôjo* son transferibles.

La ventaja que tiene esta vertiente sobre la dramática es la posibilidad de recurrir a la caricatura y el esperpento para transmitir el mensaje deseado, como puede ser el caso de "*Lovely Complex*", "*Itazura na Kiss*"<sup>152</sup> o "*Ouran High School Host Club*"<sup>153</sup>, entre otros. Pero esto supone todo un reto, pues no todas las series recurren a este aspecto para producir una crítica de la sociedad. En "*Ouran High School Host Club*" se hace uso de este elemento para producir una pequeña crítica contra la gente de la alta sociedad, al mismo tiempo que sirve para mostrar ciertos aspectos de la sociedad japonesa. Aunque esta crítica puede ser muy exagerada, es perceptible precisamente gracias a esa exageración. Por el contrario, en la serie "*Special A*"<sup>154</sup>, la crítica es inexistente, y a

---

<sup>152</sup> YAMAZAKI, OSAMU; "*Itazura na Kiss*"; TMS Entertainment, Bandai Visual; 2008.

<sup>153</sup> KYODA, TOMOKI; MORIYAMA, YUJI; "*Ouran High School Host Club*"; Bones, VAP, Nomad, FUNimation Entertainment; 2006.

<sup>154</sup> MINAMI, MAKI; "*Special A*" AKK "*Special S.A. Class*"; AIC, Gonzo; 2008.

lo que asistimos, es a un uso de estos elementos con un simple propósito, la carcajada del espectador.

### 1.3. Consideraciones sobre el shôjo

En el *shôjo* debemos realizar una clasificación que determine si la obra habla del mundo real y actual, como es el caso de "*Lovely Complex*", o por el contrario habla de un mundo ajeno o pasado, como podría ser "*Neo Angelique Abyss*"<sup>155</sup>. Las obras de la segunda vertiente no las podremos considerar realistas, mientras que las primeras son potenciales obras realistas (no todas lo serán).

Es necesario determinar si se trata de una obra de vertiente cómica o dramática. En el caso de la vertiente dramática, tendremos que excluir aquellas obras que caigan en un excesivo melodramatismo que alejen su mensaje de la realidad, como puede ser el caso de "*Candy Candy*"<sup>156</sup>. En la vertiente cómica, tendremos que excluir aquellas obras que recurran al esperpento y la caricatura sin principios realistas, sino como un medio cómico, como el caso de la ya citada "*Special A*". El resto de series tienen bastantes posibilidades para contener aspectos de realismo, aunque no están obligadas a ello. Tendremos que realizar un análisis del contenido para determinar su realismo. Al tratarse de productos seriados, es posible que en unos episodios encontremos aspectos de realismo, mientras que en otros estos rasgos desaparezcan, como sucede en la serie "*Clannad*".

El tema principal de este tipo de series es el amor entre una pareja de adolescentes. Lo normal es que la protagonista sea una chica, pero puede darse una variación (que es bastante habitual), en la cual el protagonista sea un hombre, como podría ser el caso de "*Aishiteruze Baby*"<sup>157</sup>. La estética y los aspectos antes señalados son los mismos, independientemente del protagonista. Estos *shôjos* intentan mostrar la situación desde el punto de vista de un hombre, aunque no profundizan en este aspecto. La visión se suele

---

<sup>155</sup> KATAGAI, SHIN; "*Neo Angelique Abyss*"; Yumeta Company, KOEI; 2008.

<sup>156</sup> SHIDARA, HIROSHI; "*Candy Candy*"; Toei Animation Company, Toei Doga; 1976.

<sup>157</sup> MAKI, YOUKO; "*Aishiteruze Baby*" AKK "*Love You Baby*"; Animax, TMS Entertainment, Toei Video Co., Ltd; 2004.



acomodar a la femenina, propia de las protagonistas de estas series. Este factor, produce, por un lado, un intento de acercamiento a la realidad, y al mismo tiempo, un alejamiento de la misma. Dependerá de la tendencia principal poder determinar el realismo de la obra.

Concluyendo, el *shôjo* es uno de los géneros más realistas, aunque este realismo se basa en el costumbrismo, es decir, en aspectos de la vida cotidiana. No se centra en temas de excesiva complejidad.

### 3.4. El *shôjo ai* y el *shônen ai*

Existen dos géneros, como son el *shôjo ai*<sup>158</sup> y el *shônen ai*<sup>159</sup>, que se refieren a historias de amor entre parejas homosexuales (el primero se refiere a una pareja de mujeres, y el segundo a una pareja de hombres).

Muchas veces se tiende a considerar que este tipo de obras únicamente se construyen mediante las directrices marcadas del *shôjo* (aunque con ligeras variaciones). Esto no es del todo cierto, ya que obras como "*Kannazuki no Miko*"<sup>160</sup> poseen las características propias del *shônen* y no del *shôjo*. Esta historia, que muestra la historia de amor entre dos mujeres, se construye basándose en la acción. En todos los episodios asistimos a una batalla. Se trata de una obra construida según los principios del género *mecha*, más cercano al *shônen* que al *shôjo*.

El principal inconveniente proviene en la determinación del *target* al que se enfocan las obras. Se tiende a considerar que estas van enfocadas al público

---

<sup>158</sup> SONATA; "[Shoujo-Ai: Introduction](#)"; shoujoai; [www.shoujoai.com](#).  
WWW.PSEUDOGHETTO.COM; "[Yuri, Shoujo-ai, el lesbianismo en Japón-Manga/Anime](#)"; Pseudoghetto; [www.pseudoghetto.com/yuri.html](#)  
SHOUHOAI.ORG; "[Shoujo Ai: Home](#)"; Shoujo Ai.org; [www.shoujoai.org](#)

<sup>159</sup> CEMZOO; "[Shounen ai](#)"; CemZoo.com;  
[http://www.cemzoo.com/wiki/Shounen\\_ai](#)  
ANIMENEWSNETWORK; "[Shounen-ai](#)"; AnimeNewsNetwork;  
[http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=26](#).  
123; "[Shounen ai](#)" en "The Language of Sex and Romance - Dictionary and Research Guide"; 123 explore; [http://www.123exp-culture.com/t/03604086653/](#).

<sup>160</sup> THORNTON, KIRK; "*Kannazuki no Miko*"; Studio Fantasia, REMIC, Front Line, TNK, Geneon Universal Entertainment, Rondo Robe, Kodansha, Bang Zoom! Entertainment; 2004.

homosexual, y no es del todo cierto. Este público es uno de los target, pero no el único, ya que como demuestra "*Kannazuki no Miko*", el *shôjo ai*, en muchas ocasiones, se dirige a un público adolescente masculino, es decir, el público del *shônen*. Por este motivo, adquiere estas características. Por el contrario, el *shônen ai*, se dirige casi en su totalidad a las chicas adolescentes, es decir, el público del *shôjo*, esto queda manifiesto en series como "*Genshikenn 2*" o "*Lucky Star*". Existe un dato bastante importante, y es que la mayoría de los autores de los *dôjinshi* son mujeres<sup>161</sup>.

Respecto al *shôjo ai*, no debemos caer en la consideración de que se trata de un producto enfocado al público masculino, ya que en realidad su mayor consumidor es el femenino, siendo las obras enfocadas a un espectador masculino las que podríamos llamar "excepciones". Las obras de *shôjo ai* que se dirigen a un público femenino, toman en su construcción la base del *shôjo*.

En la medida en que el target hacia el que se enfocan estos productos es diverso, las producciones toman diversas formas (propias de los géneros *shôjo* y *shônen*). Tendremos que atender a las características de tales géneros para determinar, en una primera instancia, ciertos aspectos del realismo.

Estas obras presentan grandes inconvenientes a la hora de determinar el realismo de las mismas. No existe un criterio homogéneo, y en muchas de ellas, se suele excluir al sexo opuesto. No se intenta en ningún momento crear un cierto análisis dentro de la sociedad. Aunque existen obras que intentar crear una visión de la homosexualidad por parte del resto de la sociedad, como puede ser el caso de la serie "*Junjo Romantica*"<sup>162</sup> (la cual plantea en varias ocasiones la visión que puede tener la sociedad de estas parejas y los problemas que pueden surgir), sus tramas no suelen centrarse en estos aspectos.

La visión por parte de la sociedad tiene que ver más con la estimulación de lo prohibido por parte del

---

<sup>161</sup> CEMZOO; "*Yaoi*"; CemZoo.com; <http://www.cemzoo.com/wiki/Yaoi>.

<sup>162</sup> KON, CHIAKI; "*Junjo Romantica*"; Studio DEEN; 2008.

consumidor, que con un análisis de la situación de este grupo en el Japón actual. Aunque existen excepciones.

Concluyendo, estos dos géneros son bastante irregulares como para determinar aspectos comunes al realismo en sus obras. Es, por consiguiente, imprescindible realizar un análisis individualizado de cada obra, y más teniendo en cuenta los problemas expuestos sobre estos productos.

Es importante no confundir estos dos géneros con el *yaoi*<sup>163</sup> y el *yuri*<sup>164</sup>, los cuales no son realistas. Al igual que sucede con el *hentai*<sup>165</sup>. Ante esto, ya podemos ir aclarando que existen una serie de géneros en el anime que no podemos considerar realistas.

### 3.5 El hentai, yaoi y yuri

Dentro del *hentai* estarían las obras pornográficas, es decir, no solamente eróticas como sucede con el *ecchi*. Se trata de obras más explícitas que las del *ecchi*. El público del *hentai*, es el público heterosexual, y en gran medida, masculino. Esto produce que existan obras que muestran relaciones lésbicas.

Las relaciones lésbicas son propias del *yuri*, pero no deben confundirse con las que se muestran en el *hentai*, ya que el público al que se enfocan es diverso, y la estética por lo tanto también diverge. El *yuri* se enfoca a un público femenino y el *hentai* a uno mayoritariamente masculino.

Por último, el *yaoi* es el género en el cual se presentan relaciones homosexuales entre hombres. Este género no se enfoca únicamente al público masculino homosexual<sup>166</sup>, sino también al femenino. Muchas de estas

---

<sup>163</sup> CEMZOO; "*Yaoi*"; CemZoo.com; <http://www.cemzoo.com/wiki/Yaoi>. 123; "*Yaoi*" en "*The Language of Sex and Romance - Dictionary and Research Guide*"; <http://www.123exp-culture.com/t/03604080034>

<sup>164</sup> 123; "*Yuri*" en "*Comics Dictionary and Research Guide*"; <http://www.123exp-comics.com/t/004758143/>;

<sup>165</sup> 123; "*Hentai*" en "*The Language of film - Dictionary and Research Guide*"; <http://www.123exp-art.com/t/04224058947>

<sup>166</sup> Que nuevamente se corresponde con un target occidental y no japonés, ya que el target japonés sería el femenino.

obras se construyen según los principios del *shôjo*, e intentan mostrar una relación amorosa entre los protagonistas. Son obras bastante similares al *shônen ai*, pero más explícitas. Las situaciones del *yaoi* son, como sucede con estos tres géneros, bastante irreales.

Estos géneros, que son una categoría aparte de todas las divisiones genéricas del anime, poseen a su vez variedad de subgéneros, como el dedicado a los monstruos, o el *shôta*, entre otros. En ningún caso, podemos determinar que exista en subgénero que promueva el realismo.

El principio que rige estas obras no es la recreación de la realidad. Están construidas, en gran medida, bajo situaciones irreales que no pretenden reflejar la vida de las personas en un momento concreto. Se puede considerar que representan los deseos y fantasías de la sociedad de esa época. Son más útiles como elemento histórico que como obra realista de una época.

## 4 El seinen y el josei

El *seinen* y el *josei*, son los géneros que están enfocados en el público adulto, lo que supone un mensaje más culto y complejo que los anteriores, y por consiguiente, más propenso al realismo.

### 4.1 El seinen

Al *seinen*<sup>167</sup>, en muchas ocasiones, se le ha clasificado como *shōnen*, ya que este último abarca hasta los 20 años, y por lo tanto, las obras más cercanas a esta edad, se tienden a acercar al *seinen* en cuanto a temática y estética. Se empiezan a plantear una serie de problemas en la distinción de estos dos géneros en las construcciones que muestran una cierta complejidad.



El *shōnen*, que va desde los 15 a los 20 años, está construido sobre todo en los aspectos de la vistosidad de las acciones. Las obras más características son aquellas dirigidas al público adolescente, como puede ser "Naruto"<sup>168</sup> o "Bleach"<sup>169</sup>. En cambio, las series que van enfocadas a un público más adulto, como es el que ronda los 20 años, pueden pertenecer a uno u otro género. Es aquí donde se plantean los principales problemas, como ya hemos expuesto a la hora de hablar del *shōnen*.

El *seinen* posee una mayor variedad de estilos artísticos, que se mueven desde los aspectos más vanguardistas, a aquellos más cercanos a la pornografía. En cuanto a las tramas, estas presentan una mayor referencia al sexo, la violencia y la política.

---

<sup>167</sup> MEMO-CHAN; "¿Qué es el seinen?"; EMD;  
<http://www.emudesc.net/foros/zona-otaku/65024-anime-seinen.html>  
ONE MANGA; "Manga Dictionary: Seinen Manga"; One Manga;  
<http://www.onemanga.com/directory/seinen>

ANIME NEWS NETWORK; "Seinen"; Anime News Network;  
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=19>

<sup>168</sup> Date, Hayato ; Nimoy, Jeff; "Naruto", Toei Animation., 2002

<sup>169</sup> TITE, KUBO; ABE, NORIYUKI; "Bleach"; Studio Pierrot Co. Ltd., DENTSU Music And Entertainment; 2004.

El público al que va dirigido es un público adulto, los mensajes se complican y abarcan aspectos de la realidad, como la política, el sexo, etc. Aspectos que el público ideal del *shōnen* no entendería y, por lo tanto, no le resultaría interesante.

Nos encontramos ante uno de los géneros más propensos hacia el realismo dentro del anime. Ya hemos ido viendo cómo otros géneros abrazaban el realismo en su forma, por lo que es de suponer, que en el caso del *seinen*, nos encontraremos con series realistas de una forma más clara.

El problema radica en la escasa difusión de las obras de este género, consecuencia de la escasa audiencia adulta que existía en Occidente respecto a los productos de animación. Esta corriente se está invirtiendo en los últimos años, lo que está permitiendo la llegada de obras de este género, como es el caso de "*Death Note*".

Ante el inconveniente de profundizar en las características del *seinen*, por su variedad estilística y temática, pero al mismo tiempo la escasez de obras conocidas en Occidente, hemos realizado el análisis de la serie "*Death Note*" (que es un exponente del género) al final este apartado.



## 4.2 El josei

El equivalente del *seinen* para el público femenino es el *josei*<sup>170</sup>. Durante mucho tiempo, se han incluido estas obras en el concepto *yaoi*<sup>171</sup>, como consecuencia del target al que se enfocaba, pero el

<sup>170</sup> DIANIKA; "*De Shōjo a Josei*"; Denka World;  
<http://denkaworld.blogspot.com/2007/02/de-shjo-jsei.html>

ONE MANGA; "*Manga Dictionary: Josei Manga*"; One Manga;  
<http://www.onemanga.com/directory/josei/>  
TANGERINE DREAMS; "*Josei Manga*"; Tangerine Dreams, Guide to Shoujo Manga and Anime Licensed in English;  
<http://tangerine.astraldream.net/joseimanga.html>

<sup>171</sup> ANIME NEWS NETWORK; "*Josei*"; Anime News Network;  
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=18>

*josei* es un género diverso al *yaoi*. Para nosotros lo más importante del *josei* son las historias de amor, que se tratan de una especie de continuación de las tratadas en el *shôjo*, pero para un público más adulto.

La diversidad genérica que habíamos desarrollado a la hora de hablar del *shôjo*, es atribuible al *josei*. El problema del *josei* es similar al del *seinen*. Las obras de *josei* tienen una escasa distribución internacional, por lo que existe un gran vacío en el conocimiento de este género (por el gran público occidental). En los últimos años, como consecuencia de la gran distribución y expansión del anime, las obras de *josei* se han comenzado a distribuir en mayor cantidad en Occidente, llegando a existir obras del género *josei* que son muy conocidas por la inmensa mayoría del público en Occidente, como puede ser el caso de la serie "NANA"<sup>172</sup>.

El *josei* transmite unas tramas narrativas similares al *shôjo*, pero con la diferencia importante de la temática, la cual es más realista y adulta. En ella se incluyen aspectos omitidos en el *shôjo* como consecuencia del público al que se enfoca. Si cogemos, por ejemplo, la serie "Paradise Kiss"<sup>173</sup>, y la contraponemos con "Lovely Complex" u otra serie similar del *shôjo*, podremos notar las diferencias.



"Paradise Kiss" habla de relaciones sexuales abiertamente y sin tapujos, mostrando una continuidad en las mismas. No se centran en un único episodio, llegando a mostrarse ciertas imágenes de la consumación (no son imágenes explícitas). En el *shôjo* esto no se daría, y a lo máximo que se puede llegar, es a una mención, como en "Peach Girl".

En ambas series, se trata el tema del transexualismo, aunque la visión es más profunda en "Paradise Kiss" que "Lovely Complex". Este es un nuevo ejemplo de la

---

<sup>172</sup> ASAKA, MORIO; NAKAMURA, RYOSUKE; MATSUMOTO, TSUYOSHI; "NANA"; Madhouse Studios; 2006.

<sup>173</sup> KOBASAKI, OSAMU; "Paradise Kiss"; Madhouse Studios, Fuji TV, Bang Zoom! Entertainment; 2005.

diferencia en cuanto a la profundidad de los temas que se tratan.

Otros temas que se tratan en esta serie son: el bisexualismo, la homosexualidad, las relaciones con los padres, los valores de la sociedad, las pretensiones de las personas, etc. Todos estos temas muestran una madurez que no es habitual en el *shôjo*, y que por lo tanto, marcan la diferencia. Al mismo tiempo, los temas que se tratan en el *josei* son más adultos y naturales que en el *shôjo*. Suponen un mayor referente de la realidad del momento que el *shôjo*.

El *shôjo* era el género realista del costumbrismo y el *josei* también lo es, con la diferencia que las tramas son más adultas y cercanas a la realidad. Sería el máximo exponente de realismo en este campo. El problema que presenta este género, al igual que sucedía con el *seinen*, es el gran vacío que existe en Occidente, por lo que no tiene una gran relevancia si estamos tratando el tema del realismo del anime desde un punto de vista occidental, ya que estas obras apenas tienen peso en la sociedad de Occidente. De todos modos, es importante tener presente este aspecto, ya que como consecuencia de las tendencias que está mostrando la sociedad en los últimos años, es muy probable que el peso del *josei* y el *seinen* se vea incrementado de forma sustancial.



## 5. El kodomo

El último género es el *kodomo*<sup>174</sup>, el cual se enfoca a un público infantil. El público infantil determina las tramas que se presentan, lo que genera que sean simples, con un lenguaje que no es muy complejo, y que muchas de ellas posean una función de aprendizaje.

A esta categoría, pertenecen producciones conocidas en nuestro país como son: "*Doraemon*"<sup>175</sup>, "*Shin Chan*", "*Sargento Keroro*"<sup>176</sup>, etc. De estas, la más importante, refiriéndonos al realismo, es "*Shin Chan*". Se trata de una obra ácida y bastante crítica con la sociedad japonesa. El protagonista de la serie es un niño de 5 años que dice siempre lo que piensa y descubre todos los secretos de comportamiento de la sociedad japonesa, lo que a su vez es útil para crear una crítica.



El problema de esta serie es, precisamente, estos aspectos. Se ha generado una lluvia de críticas, tanto en España como en Japón, como consecuencia de la imagen que presenta. El mensaje de la original en la que se basa el anime, es más complejo de lo que parece. Este mensaje, que se ha censurado y simplificado para la serie, mantiene la acidez y la crítica a la sociedad japonesa. Podemos considerarlo como un referente de realismo, aunque no como un ejemplo del género *kodomo*.

Por otro lado, "*Sargento Keroro*", serie que sí pertenece a este género, puede ser útil como un referente de las costumbres japonesas, al igual que hacía el género

<sup>174</sup> MANGA.ES; "*Enciclopedia >> Kodomo*"; Asociación Manga.es; <http://www.mangaes.com/enciclopedia/genero/00019-kodomo/>

<sup>175</sup> FUJIKO, F. FUJIO; SHIBAYA, TSUTOMO; "*Doraemon*" AKK "*Doraemon, el gato cósmico*"; Tokyo Movie Shinsha; 1973. Primera season que solo constó de 26 episodios, y se emitió a lo largo de 1973. FUJIKO, F. FUJIO; SHIBAYA, TSUTOMO; "*Doraemon*" AKK "*Doraemon, el gato cósmico*"; TV Asahi, Asatsu DK, Shin-Ei Animation; 1979. Es la segunda season, se empezó a emitir en el 79 hasta 2005 y consta de 1787 episodios.

<sup>176</sup> SATO, JUNICHI; "*Sargento Keroro*" AKK "*Sergeant Keroro*" AKK "*Keroro Gunshô*" AKK "*Sgt. Frog*"; Sunrise, 2004.

*ecchi* en la categoría de chicas extraterrestres. Por último, "*Doraemon*", no presenta puntos destacables de realismo.

Concluyendo, en el *kodomo*, como consecuencia de su *target*, los mensajes que presentan son simples. No quiere decir que no puedan ser realistas, aunque este realismo será simple. Sus tramas se centrarán en aspectos como las costumbres y las tradiciones.

## 6. Casos concretos

### 6.1. Death Note

Si analizamos uno de los animes más conocidos de los últimos años, como es "*Death Note*"<sup>177</sup>, podremos observar varios aspectos ya señalados.

La serie nos cuenta la historia de Yagami Raito, el cual encuentra el *Death Note*<sup>178</sup>, un cuaderno que le permitirá matar a todas las personas cuyo nombre escriba en él. A pesar de la incredulidad inicial<sup>179</sup>, decide probarlo, demostrándose así que funciona. Raito, que a partir de este momento será apodado "*Kira*"<sup>180</sup>, decide usar el *Death Note* para matar a los asesinos y criminales del mundo<sup>181</sup>. Ante la muerte de los criminales, la INTERPOL actúa y envía a "*L*"<sup>182</sup> para solucionar el problema y encontrar a "*Kira*"<sup>183</sup>.



Ya desde el momento en que se plantea la temática de la obra, aparecen los aspectos morales y éticos sobre la misma. Está claro que es un tema de actualidad y cercano a la realidad, ya que el lugar que ocupa el *Death Note* podría ocuparlo, por ejemplo, una inyección letal. El *Death Note* funciona igual que una inyección letal, ambos tienen el mismo objetivo: matar a un criminal. Si relacionamos ambos objetos, los podremos vincular con la realidad. En el

---

<sup>177</sup> ARAKI, TETSURO "*Death Note*" AKK "*Desu nôto*"; Mad House; D.N. Dream Partners; NTV; Shueisa; Video Audio Project (VAP); 2006

<sup>178</sup> "Cuaderno de la muerte"

<sup>179</sup> En el primer episodio de la serie hace una referencia verbal a la incredulidad del producto.

<sup>180</sup> Kira es una derivación del killer. Esto se dice de forma explícita en la serie. Segundo episodio de la serie.

<sup>181</sup> Final del primer episodio de la serie.

<sup>182</sup> La presentación del personaje se realiza en el segundo episodio, aunque esta no es una presentación clara. Posteriormente descubriremos completamente al personaje.

<sup>183</sup> Segundo episodio.

anime, como en la vida real, los criminales han sido juzgados y condenados<sup>184</sup>.

"*Death Note*" trata un tema de actualidad, espinoso en aspectos morales y éticos. La serie no toma partido por un bando, se distancia del concepto de bien-mal, tan marcado en la ideología Disney<sup>185</sup>. A lo largo de la serie, se mantienen diálogos que encierran aspectos morales, con la intención de que el espectador tome posición. Así pues, podemos encontrar las frases como:

- "Matar a asesinos me convierte en un asesino"<sup>186</sup>.
- "Desde que Kira opera, el índice de criminalidad ha bajado".

Estos son dos simples ejemplos que muestran las dos diferentes opiniones que la serie expresa. La opción que convierte al verdugo en asesino, y la que le convierte en héroe.

Pero a la vez que se muestra esta doble naturaleza, se plantean nuevos aspectos, como es el hecho de "si el fin justifica los medios". Ambos bandos usarán métodos peculiares para vencer y conseguir sus objetivos.

Se trata de una serie compleja en temática y construcción. Esta serie requiere un análisis profundo para poder llegar a entender todos los aspectos que en ella se muestran. Por ejemplo, en el primer episodio, la secuencia en la que Raito decide usar el *Death Note*, es una representación gráfica muy vinculada con la iconografía religiosa. En esta secuencia, Raito se encuentra en clase, en este momento decide usar el *Death Note*. Mientras toma la decisión, la clase está leyendo una serie de textos bíblicos. En el momento que toma la decisión, Raito es alumbrado por un rayo de sol que se ha abierto paso entre las nubes.

Retomamos algunos de los diálogos que se mantienen en este primer episodio:

---

<sup>184</sup> La mayoría de los criminales asesinados se encuentran en la cárcel.

<sup>185</sup> RAFFAELLI, LUCA; "*Le anime disegnati: Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*"; Edizioni Minimun Fax, Roma; 2005.

<sup>186</sup> Primer episodio

- "Incluso un idiota se daría cuenta que alguien castiga a la gente malvada. Voy a hacer que el mundo tema mi existencia. ¡Como si alguien estuviese juzgando correctamente!"
- "¿Pero te has preguntado por qué pasarías por ese apuro?"
- "[...] Por supuesto al principio no lo creía, pero el cuaderno tiene un poder que a cualquier humano le gustaría usar, al menos una vez. (Flashback) He... He matado... He matado... a dos personas..., sus vidas... No puede ser tan fácil... ¿Estoy haciendo lo correcto castigando a los demás? No... ¡Para nada! Esto es lo que he pensado todo este tiempo. Este mundo es una mierda putrefacta. ¡Los que son putrefactos deben morir! Alguien... Alguien tiene que hacerlo. ¡Aunque me cueste la mente y el alma! ¡Este mundo necesita ser limpiado! Suponiendo que otro tomase este cuaderno, ¿podría conseguir librarnos de la gente inútil de este mundo? ¡Claro que no! Pero yo puedo... ¡Puedo hacerlo! No... ¡Yo soy el único que puede hacerlo! Usare el *Death Note*, ¡¡ y cambiaré el mundo!!"

Es de destacar los siguientes aspectos: en primer lugar, el aspecto que estábamos tratando, y es que no todas las personas pueden juzgar al resto, sino que en el mundo hay un número determinado de personas que pueden realizar esta tarea. En varias ocasiones, en el diálogo se hace una referencia explícita al hecho de juzgar y castigar a los criminales, aspectos que están en relación con el sistema jurídico. Otro aspecto importante es el análisis de la personalidad humana, este viene demostrado con frases como "pero el cuaderno tiene un poder que a cualquier humano le gustaría usar". Sumemos los remordimientos del personaje ante tal hecho. Estamos atendiendo a una evolución/transformación del personaje, basada en la psicología humana. Esta teoría se demuestra con frases que hacen referencia a estos aspectos. Aspectos que muchas veces están influenciados por la religión, como puede ser el tema del alma. Estas frases tienen una relación con el pasaje bíblico de Sodoma y Gomorra<sup>187</sup>, y la purificación del mundo.

---

<sup>187</sup> La biblia.

Hemos determinado los principales aspectos que hay que destacar en lo referente a la parte verbal de esta secuencia. Ahora destacaremos algunos aspectos de la parte visual.

Una vez que el protagonista "toma la decisión" de utilizar el cuaderno, nos tenemos que centrar en la imagen, la cual toma un gran relieve. Una vez que empieza a "tomar la decisión", se muestra una imagen del cielo abriéndose, del cual sale un rayo de luz que ilumina a Raito como si de un nuevo profeta se tratase. Se nos muestra el nacimiento de un nuevo profeta. Es aquí donde aparece uno de los aspectos más importantes de la serie, demostrando la relación de la serie con el mundo religioso cristiano.

Durante el *opening*, hemos visto muchos elementos que nos remiten a la religión cristiana. Estos mismos elementos, poseen su representación a lo largo de la serie. La religión tiene una gran vinculación, en cuanto al concepto de profeta, y el concepto de Dios<sup>188</sup>, pero sin olvidarnos en ningún instante del concepto de justicia, durante tantos años ligado a la religión, y sobre todo a su ética y moralidad, que es lo que en el fondo se está analizando.

Volviendo a la imagen señalada, podemos discernir el nacimiento de un nuevo profeta, una persona que trae un mensaje divino (u oscuro, remitiéndonos a las imágenes del *opening*). Es un profeta, en la medida en que es un humano que es tocado por un rayo de luz proveniente del cielo, elementos comunes para representar la deidad. Esto sucede en el preciso momento en el que toma la decisión de usar el cuaderno, ya que la utilización de este cuaderno es el mensaje divino, es lo que permitirá al protagonista difundir el mensaje, es lo que convierte a Raito en profeta, pero al mismo tiempo en dios. La aspiración humana conduce a este fin. Esto se refleja al final de la serie, donde Raito es rodeado de una aureola divina<sup>189</sup>.

Retornando sobre algunos aspectos ya expuestos anteriormente, durante la serie asistiremos a una demostración de ambos lados. A lo largo de la serie no se

---

<sup>188</sup> Raito se define como el Dios del nuevo mundo.

<sup>189</sup> Final del primer episodio.

hará una decantación clara por uno de los dos bandos, por lo que a la conclusión podremos encontrar espectadores que por sus propias creencias poseen una visión divergente hacia la serie. Podremos encontrar a gente que se decante por Raito, y a gente que se decante por "L", teniendo en cuenta que Raito es la representación de la utilidad de matar a los criminales, o lo que es lo mismo, la pena de muerte, y siendo "L" quien se equipara al criminal y al verdugo.

A medida que nos introducimos en el juego entre "Kira" y "L", ambos bandos empiezan a usar métodos de dudosa ética que nos presenta el dilema: "¿El fin justifica los medios?". Este mensaje se mantiene a lo largo de la serie. El juego de inteligencia entre ambos protagonistas es uno de los principales hilos argumentales de la serie.

Pero la serie, al mismo tiempo, es un reflejo de la sociedad actual y del hombre. En el primer episodio, se muestra este aspecto, incluso se expresa en sus diálogos. A lo largo de todo el primer episodio, podremos observar diferentes referencias a la putrefacción de la sociedad, tanto visuales, como auditivas, aunque este aspecto no es exclusivo del primer episodio, sino que se mantiene a lo largo de la serie. La mayor fuerza expresiva la concentra el episodio "Renacimiento", ya que posteriormente irán ganando peso otras tramas presentes en la serie, como la del juego de inteligencia, ya expuesto anteriormente.

De este análisis de la sociedad, es de destacar el papel que se le concede a los medios de comunicación. La serie muestra el poder que poseen los medios de masas, sobre todo la televisión e Internet.

En el caso de Internet, se trata de un reflejo de la importancia que está adquiriendo este medio en los últimos años. La web es el primer lugar donde aparece el apodo de "Kira"<sup>190</sup>, y una fuente de información para encontrar a los criminales. La presentación de este medio no es casual, sino que es producto del peso adquirido en la sociedad actual. Se intentan reflejar los aspectos más destacados

---

<sup>190</sup> Episodio segundo.

del medio, como es la prontitud<sup>191</sup>, la información y la diversidad de ideas.

La televisión también posee un gran peso en la serie. Es un medio presente a lo largo de todo el desarrollo de la misma, siendo una nueva fuente de información<sup>192</sup>. Destaca la representación del sensacionalismo televisivo. A lo largo de la serie, asistimos a diversas muestras de sensacionalismo relacionadas con la televisión. Ejemplos son el caso de la muerte en directo del supuesto "L"<sup>193</sup>, o los programas en los que se habla de "Kira". Este sensacionalismo y el valor empresarial de la televisión, están reflejados en el presentador - productor de un programa de televisión, que expresa estos aspectos tanto de forma explícita, como a través de diversos actos que se suceden en la serie.

La presencia de los medios de comunicación no es un simple hecho aislado, sino que está íntimamente relacionado con la sociedad, y el peso que los mismos poseen en ella. Se trata de una referencia hacia una situación real. Refleja una tendencia, como es la del sensacionalismo, muy presente en las televisiones de todo el mundo.

Esta serie intenta reproducir la sociedad actual mediante un análisis previo de la misma. Para realizar esta representación, la serie recurre a elementos referenciales, a aspectos culturales, a deformaciones, etc. Todos estos elementos nos conducen (según la teoría de Pasolini), a definirla como un producto de realismo onírico, ya que las imágenes que se muestran poseen una gran significación. En algunos aspectos sí que se trata de realismo onírico, ya que asistimos a una deformación en los elementos, como podría ser una secuencia en el primer episodio en la que se hace un contrapicado, que conduce a una deformación (de una forma bastante exagerada) del rostro de Raito. Esta misma deformación la observaremos de una forma bastante clara en los últimos episodios de la serie. Estas deformaciones son importantes, ya que lo con ellas se transmite una serie de datos de tipo emocional y psicológico. Son un complemento a la información verbal. Es necesario realizar un análisis

---

<sup>191</sup> El primer medio en hablar de "Kira".

<sup>192</sup> En varios episodios se ve como "Kira" obtiene la información mediante el televisor.

<sup>193</sup> Segundo episodio.



para determinar los motivos de la deformación y lo que esta nos quiere transmitir. Estas deformaciones consideramos que son un ejemplo de los elementos oníricos que podemos llegar a encontrar dentro de la serie y que a la vez, ayudan a completar la información que recibe el espectador.

Centrándonos en el concepto de realismo, este producto de anime muestra una relación con temas de la actualidad y aspectos que se presentan de forma habitual en nuestra sociedad. No nos referimos sólo al tema de la justicia o la pena de muerte, sino al tema de la delincuencia, la criminalidad, etc. Y en relación con estos más cotidianos, nos encontramos con los temas de las penas legales, aspecto de bastante relieve en la sociedad en la que vivimos. No se trata de una temática exclusivamente japonesa, sino que se extiende por todo el mundo, como se refleja claramente en la frase *"¿Como si alguien estuviese juzgando correctamente!"*, la cual, en su propia expresión, refleja la ineptitud de la justicia existente. Esta trama principal se complementa con las tramas secundarias, alguna de las cuales ya se han expresado con anterioridad.

#### **6.1.1. Death Note vs Dexter**

Antes de continuar con el tema, creemos que podría ser interesante realizar una comparación entre la serie *"Death note"*, y la serie americana *"Dexter"*<sup>194</sup>.

Ambas tienen una idea de partida muy similar, pues en las dos series se refleja el hecho de una persona que está matando a los criminales. A partir de este punto de inicio, ambas series divergen y conducen a producir dos productos muy diferentes entre sí.

Si atendemos en primer lugar al protagonista, Dexter es un psicópata, se define como un monstruo de forma explícita, y se muestra como tal. Es un inadaptado socialmente, etc., en definitiva, un loco. Raito es todo lo contrario, es un estudiante ejemplar, una gran persona con un gran sentido de la justicia<sup>195</sup> y una preocupación hacia

---

<sup>194</sup> CUESTA, MICHAEL; GOLDWYN, TONY; LIEBERMAN, ROBERT; *"Dexter"*; Showtime; 2006.

<sup>195</sup> Según la serie quería ser policía.

el mundo. El acto de matar no es igual. En "Dexter" es una dependencia que tiene un psicópata, mientras que el "Death Note" es una acción meditada por parte del protagonista. Esta última, muestra un análisis de la sociedad y de su situación actual, y todo ello en íntima relación con la justicia, aspecto de justicia que no posee "Dexter". Aquí la justicia no se menciona, sino que se basa en la concepción de que el mundo sería un lugar mejor si no existiesen determinadas personas. En "Dexter" no existe ningún objetivo que lleve al protagonista a realizar estos actos, sino que es simplemente el hecho de satisfacer su necesidad. En "Death Note" son los fines a obtener los que mueven al protagonista para realizar una determinada acción.

Ya en este punto, podemos extraer un aspecto muy importante que diferencia a ambos personajes, y que conducirá a la diversidad de productos. "Dexter" es un psicópata, no hay diferencia entre el verdugo y sus víctimas, ya que ambos son mostrados y definidos como monstruos. Raito, es mostrado desde los dos puntos de vista, como un asesino y como un salvador, no decantándose por ninguno, dejando la decisión al espectador.

El hecho de tratarse de un psicópata confiere a Dexter la posibilidad de no cuestionar sus acciones, hecho que por otro lado se realiza en "Death Note", con frases como la ya mencionada, "*¿Estoy haciendo lo correcto castigando a los demás?*", entre otras. Esta frase refleja el cuestionamiento, las dudas que le surgen al protagonista en relación con sus actos, sus preocupaciones. Se recuerda la doble concepción de la idea además de situar al protagonista como un ser humano que no está muy seguro de sus actos (aunque no podemos decir que existe un arrepentimiento muy claro en ningún momento).

Por lo tanto, y hablando en términos generales, el personaje de "Dexter" posee una gran plenitud psicológica, dentro de la complejidad del personaje, en comparación con Raito, el cual se compone de una serie de complejidades psicológicas que conducen hacia la evolución del personaje, el cual, se situará en diferentes roles a lo largo de la serie.

No es aventurado decir que la complejidad del mensaje de una serie como "Death Note", lleno de aspectos sociológicos, religiosos, etc., no tiene su correspondencia con la serie americana, la cual simplifica el mensaje y lo priva de elementos religiosos, sociológicos, etc. "Dexter" se aleja de la realidad. No se promueve un análisis del sistema jurídico (los asesinatos no se realizan por justicia, sino por instinto), no se realiza un análisis de la personalidad humana (como ya he mencionado el personaje es considerablemente plano en comparación a la complejidad psicológica de Raito), y por supuesto, no existe un análisis profundo de la sociedad del momento.

Por último, la violencia en "Dexter" es mostrada de una forma bastante explícita como consecuencia, en cierto modo, de las corrientes ideológicas y representativas de Estados Unidos. Por el contrario, en "Death Note" no existe esta recreación en la violencia, sino que en muchos casos, podemos observar la influencia de la cinematografía japonesa.

## 6.2. Code Geass

Vamos a realizar una mención a otra serie que trata temas de actualidad: "Code Geass"<sup>196</sup> y "Code Geass R2"<sup>197</sup> (ya que consta de dos seasons).



En esta serie nos encontramos una trama compleja, aunque con diferencias notables respecto a la anterior serie expuesta. Se muestra una mayor descompensación entre sus episodios (sobre todo en la primera season), producido por una mezcla de diversos géneros narrativos. Dentro de la trama que podríamos determinar más "seria", se intercalan episodios de notable tendencia cómica. A pesar de todo, la serie posee varios aspectos de actualidad.

<sup>196</sup> TANIGUCHI, GORO "Code Geass: Lelouch of the Rebellion" AKK "Kôdo giasu: Hangyaku no rurûshu" Sunrise 2006

<sup>197</sup> TANIGUCHI, GORO "Code Geass R2" Akk "Kôdo giasu: Hangyaku no rurûshu R2" Akk "Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2", Sunrise, CLAMP, Bandai Entertainment, 2008

El tema más internacional que se trata es el del terrorismo, aunque desde un punto de vista de grupos de liberación. En la serie se muestran ambos puntos de vista, sin posicionarse en ningún momento por uno de los dos bandos. Asistimos a una divergencia en cuanto a la definición de los actos que realizan. En un bando se muestran como actos terroristas, mientras que en el bando opuesto, son acciones conducidas a la liberación de un pueblo. Este movimiento de liberación, no se mueve solo por el concepto del pueblo japonés, sino también en defensa de las tradiciones y costumbres. En el prólogo inicial se cita de forma clara:

- "Japón se convirtió en un territorio del imperio, y su derecho... a la libertad... y su nombre le fueron arrebatados. Área 11, este número fue el nuevo nombre para Japón tras la guerra"<sup>198</sup>

En esta frase existe una referencia a la pérdida de identidad nacional, aspecto muy presente en Japón, como consecuencia de la derrota en la Segunda Guerra Mundial, donde pasaron a estar bajo el control americano durante varios años. El nombre que se le concede no es casual, nos remite a aspectos militares. Previamente se realiza un paralelismo con la Segunda Guerra Mundial. Se dice<sup>199</sup> que Britannia, tras usar una nueva arma por primera vez, consiguió la victoria, ya que las fuerzas japonesas no le podían hacer frente. Esto muestra un paralelismo con el uso de la bomba atómica, la cual puso punto final a la Segunda Guerra Mundial. Estas referencias a la Guerra tienen peso a lo largo de la serie, como demuestran estas frases:

- "2010 a.t.b., 10 de agosto: Japón fue derrotado por el poderoso Sagrado Imperio de Britannia. Japón, que se convirtió en una colonia conocida como área 11, tuvo su libertad, tradición, derecho, orgullo e incluso su nombre arrebatados. *Eleven* [11 en inglés], ese número se convirtió en el nuevo nombre para los japoneses"<sup>200</sup>

---

<sup>198</sup> Primer episodio.

<sup>199</sup> Prólogo del primer episodio.

<sup>200</sup> Prólogo del episodio 24.

Estas líneas muestran una referencia a la recta final de la Segunda Guerra Mundial, haciendo un repaso a las principales fechas en relación con los últimos días de la Guerra en el Pacífico, podemos percatarnos de su relación. El 2 de agosto de 1945, desde Postdam, se pide la rendición incondicional de Japón. En estas fechas la bomba atómica está lista, así, el día 5 de este mes, el Enola Gay pone rumbo a Japón, lanzando al día siguiente la primera bomba atómica sobre la ciudad de Hiroshima. Tres días más tarde a este lanzamiento, se lanza la segunda bomba, sobre la ciudad de Nagasaki. El 10 de agosto Japón se rinde incondicionalmente.

Las fechas coinciden de forma exacta, y la derrota en el anime hace una referencia explícita a la rendición incondicional por parte de Japón en la Segunda Guerra Mundial.

Retornando a estas frases, en esta ocasión se hace un llamamiento explícito a la cultura y a las tradiciones<sup>201</sup>. Con estas frases se realiza una exposición de una serie de situaciones que se han dado y que se dan en el mundo.

No se trata de un tema reciente, sino que ya se lleva produciendo desde un largo tiempo. Aún a día de hoy se da en varias partes del mundo. Estas acciones se enclavan en la actualidad, al no sólo defender la liberación de un país, sino que además se promueve la defensa de unos valores y tradiciones.

El terrorismo está presente en la concepción, y no sólo se muestra el de liberación nacional. A lo largo de toda la serie se suceden los términos de terrorismo, resistencia y frente de liberación, todos ellos usados para definir el mismo aspecto. Esto conduce a contraponer los términos, siendo el espectador el que se decante por uno de ellos. Un ejemplo de esto sería:

- "Es bastante irónico oír que unos terroristas se hagan llamar caballeros"<sup>202</sup>

---

<sup>201</sup> "[...]tuvo su libertad, tradición, derecho, orgullo e incluso su nombre arrebatados".

<sup>202</sup> Episodio octavo de Code Geass.

Esta frase condensa la visión de los dos puntos de vista, por un lado, terroristas, y por el otro, caballeros, con todas las connotaciones positivas que el término posee. Las acciones de ambos bandos son cuestionables, por lo que no se puede realizar una división clara entre el bien y el mal. Por ejemplo: el hecho de tomar civiles como rehenes. Esta actividad tiene una relación directa con la realidad y con el modo de operar de alguna de estas organizaciones. Este tipo de acciones dentro de la serie, se analizan y cuestionan:

- "El Frente de Liberación Japonés utilizó sucias tácticas, capturó a civiles *britannians* como rehenes, y los mato a sangre fría. Es una opción sin sentido. No obstante nosotros los hemos castigado. Clovis, el anterior gobernador general, hizo lo mismo. Él masacró a *elevens* que no tenían armas. No soporto ver esta clase de actos crueles, y por eso los estoy sentenciando."<sup>203</sup>

De estas frases podemos desgarrar varios de los aspectos que hemos mencionado con anterioridad. Por un lado, se define a la organización como Frente de Liberación Japonés, y no como terroristas. Pero hay que recordar que de forma previa se les ha definido como terroristas:

- "Les informo desde la convención internacional del Hotel Central Kawaguchiko. Los secuestradores han afirmado ser el Frente de Liberación Japonés [...] el líder del grupo criminal se hace llamar teniente coronel Kusakabe, un antiguo soldado de la armada japonesa [...] Los terroristas son conscientes de la atención internacional que despierta, y por lo tanto han llevado a cabo este audaz acto de secuestro"<sup>204</sup>

En las líneas de arriba se mencionan tres términos importantes: por un lado Frente de Liberación Japonés. El nombre se cita al mismo tiempo que otros apelativos, como la organización terrorista, los terroristas, etc. El término, en una primera instancia, queda libre de

---

<sup>203</sup> Episodio octavo de Code Geass.

<sup>204</sup> Capítulo octavo de Code Geass.

connotaciones peyorativas. Posteriormente, encontramos el término grupo criminal, para definir al mismo grupo de personas. En este caso, el término se revierte de una doble significación, por un lado todos los aspectos negativos que el término transmite al espectador, y en segundo lugar, uno de los aspectos más importantes de la serie (sobre el que retornaremos posteriormente el aspecto de la justicia. En la parte final encontramos el término terroristas. Sus acciones son descritas como "*audaz acto de secuestro*", con todo lo que ello conlleva. En la presentación del grupo nos encontramos una divergencia de términos que van desde lo positivo a lo negativo, sin decantarse de una forma muy clara por uno.

Esta "neutralidad" tenemos que atribuirle a la globalidad de la serie. Pero esta neutralidad no es atribuible a los mensajes provenientes de cada bando. Según el grupo de procedencia de las intervenciones, los términos son tajantes. Se favorece así un acercamiento a la realidad, ya que según la posición en la que te encuentres, un determinado grupo puede variar su consideración. Se ven los dos puntos de vista desde las posiciones férreas.

Un aspecto importante de las frases anteriores es un análisis de las acciones terroristas. Este secuestro tiene lugar durante una cumbre internacional. Todo el mundo estaba pendiente de ese lugar en ese momento. Este hecho se muestra en nuestros días, donde asistimos a las enormes medidas de seguridad que se producen cuando se realiza algún acto internacional, como medida para evitar acciones terroristas.

Pero el terrorismo, el cual tiene una presencia indiscutible en la serie, no se muestra solamente como consecuencia de la preocupación internacional surgida después del 11-S, sino que tiene una importancia dentro de la sociedad e historia japonesa. Japón sufrió el primer ataque terrorista con armas químicas en 1995. No se trata de un país ajeno a este aspecto. Podemos ver la relación entre estos atentados y ciertos aspectos de la serie; la metodología, la existencia de armas químicas, y la intención de que los incidentes tomen relieve mundial, son solo algunos ejemplos.

La serie no se limita sólo a presentar los elementos, sino que incluso realiza planteamientos de corte filosófico, referente a la viabilidad de los métodos terroristas:

- Zero: "Quiero que miren desde la perspectiva adecuada. La ciudad, el gueto."
- Ougi: "Es cierto que existe un vacío entre nosotros y Britannia. Es un vacío de desesperación. Es por lo que, como la resistencia..."
- Zero: "Qué equivocado. No puedes derrotar a Britannia solo con terrorismo."
- Ougi: "¿Derrotar?"
- Zero: "El terrorismo no es más que un capricho infantil."
- Todos: "¿Qué? ¿Estás diciendo que somos unos mocosos?"
- Zero: "No se equivoque en quién es su enemigo. El enemigo no son los *britannians*. ¡Es Britannia! Si piensan hacer eso entonces será una guerra. ¡No involucren a los civiles! Prepárense. ¡Hagan justicia!"
- Karen: "No bromees. Es más fácil decirlo que hacerlo."<sup>205</sup>

En todo momento se plantea el doble mensaje. En el diálogo anterior vemos cómo se realiza una condena de estos actos, y más teniendo en cuenta que se intentan mostrar los dos bandos de la historia.

- Rival: "Pensaba que la Orden de los Caballeros Negros era genial cuando los vi por televisión en el incidente del hotel... ¡Bueno, las noticias estarían bajo su influencia! También estuve escribiendo en foros, diciendo que lo ocurrido en Narita fue impresionante... Por todo ello, lo siento."
- Shirley: "No hay problema en ello. No tiene nada que ver con esto. Incluso yo pienso que lo sucedido en Narita fue..."
- Milly: "Ya basta. Estoy preocupada por ti. ¿Has llorado bien? Será más doloroso si te resistes y lloras luego."

---

<sup>205</sup> Episodio cuarto de Code Geass.



- Shirley: "Ya estoy bien, He llorado..., suficiente."
- Suzaku: "Es despreciable. La Orden de los Caballeros Negros... ¡El método de actuar de Zero es despreciable! Ellos no hacen nada, se apropian de los mñeritos de otros y solo crean confusión. Por su victoria se creen intocables y jueces. Así no puede cambiar nada. Conseguir resultados mediante métodos equivocados es inútil."<sup>206</sup>

El diálogo nos muestra un punto de vista contrario a los actos realizados por la Orden de los Caballeros Negros. Llama a los métodos despreciables y erróneos. En este diálogo podemos observar con claridad una referencia a la cuestión de: ¿El fin justifica los medios?, condensando toda la idea en la frase "*Conseguir resultados mediante métodos equivocados es inútil.*" Este mensaje tendrá múltiples exposiciones a lo largo de toda la serie, mostrándose ambas visiones. A destacar del diálogo: en primer lugar, una cierta referencia a la psicología humana. Esta referencia también se mostrará en otros momentos de la serie, aunque no podemos considerar que se trate de uno de los pilares fundamentales de la misma. El segundo concepto es el de los medios de comunicación, los cuales adquieren una gran relevancia a lo largo de toda la serie. En referencia a este tema podemos ver como ellos poseen una importancia en el desarrollo de la serie, mostrándose en casi todos los episodios, adquiriendo una gran relevancia en los aspectos más políticos y de movimiento de las masas, como puede ser la creación de la zona administrativa de Japón<sup>207</sup>, la masacre que la prosigue<sup>208</sup>, la ya mencionada creación de la Orden de los Caballeros Negros, o los alzamientos civiles en la Federación China<sup>209</sup>.

Retornando al tema de los métodos, la crítica no proviene solo del sector opuesto a la Orden de los Caballeros Negros, sino que también tendrá su origen dentro de la misma.

- Lelouch: "¿Estas confundida?"
- Kallen: "Lo hago por la justicia. Incluso ahora lucho porque creo que es el camino adecuado. Por

---

<sup>206</sup> Episodio 13

<sup>207</sup> Episodio 21

<sup>208</sup> Episodios 22 y 23

<sup>209</sup> Episodio 11 de Code Geass R2

eso he matado a gente. Pero... De verdad... ¿De verdad podemos cambiar el mundo con nuestras acciones?"

- Lelouch: "Podemos cambiarlo. No, debemos cambiarlo."
- Kallen: "Pero..."
- Lelouch: "Se harán sacrificios. Habrá gente involucrada y morirán, aunque no sean soldados. Pero..., por eso debemos hacer algo. Sin importar los métodos que utilicemos, aunque sepamos que son despreciables, debemos ganar. Para hacerlo tenemos que aceptar la matanza. Para no malgastar la sangre que ya ha sido derramada, no tenemos más opción que derramar más sangre. [...]"<sup>210</sup>

Como se puede deducir de esta conversación, el pensamiento inicial (ya expresando con anterioridad en el episodio cuarto por parte de Zero) en este episodio cambia, contradiciendo a su postura inicial. Al mismo tiempo, se realiza una visión positiva en la utilización de los medios para conseguir un fin, aunque no es tan clara como la anterior. Se puede ver un cierto posicionamiento a favor, posicionamiento que se mostrará a lo largo de toda la serie, pero que adquiere especial significación en la siguiente frase:

- Kallen: "Lelouch es..."
- Lelouch: "Así es, yo soy Zero. Lidero a la Orden de los Caballeros Negros contra el Sagrado Imperio Britannian. Y eventualmente seré aquél que domine el mundo."
- Kallen: "¿Nos has utilizado a los japoneses? ¿Incluso a mí?"
- Lelouch: "Si lo miras desde el punto de vista de los resultados, Japón será liberado. ¿No tienes escrúpulos en eso, verdad?"<sup>211</sup>

Estas frases, suponen un ejemplo a favor de utilizar todos los medios disponibles para llegar a obtener un objetivo final, aunque estos medios sean despreciables<sup>212</sup>. En la medida en que se presentan ambas visiones, sin decantarse por ninguna de ellas, es el espectador el que

---

<sup>210</sup> Episodio 13

<sup>211</sup> Episodio 25

<sup>212</sup> En el episodio 13 se hace una mención explícita.

tendrá que decidir hasta qué punto acepta estas visiones del mundo. Se produce en el mismo espectador una cierta reflexión de la situación en el mundo real, y se plantea hasta qué punto está dispuesto a aceptar unos comportamientos determinados. Las acciones que aquí se presentan, los conceptos, etc., tienen una referencia con el mundo actual, por lo que no es complicado hacer un paralelismo entre ambos.

Alrededor de estos conceptos de terrorismo, movimientos de liberación, etc., se encuentra el aspecto del nacionalismo y, por consiguiente, la significación del mismo. Este aspecto es inherente a todos los elementos ya mencionados, por lo que se crea una relación de interdependencia entre todos los aspectos.

- "Podría decirse que el Área 11 es mucho mejor ahora, comparada con cuando todavía era Japón. Gracias a su transformación en un Área colonizada de Britannia, tanto el ejército como la economía se estabilizaron. La ciudadanía puede obtenerse también. Sólo se necesita hacer un poco de papeleo en la oficina pública para convertirse en honorables *britannian*, ¿verdad? Lo único que queda es la cuestión del orgullo. Bueno, entiendo por qué quieran atesorarlo."<sup>213</sup>

En esta frase ya se empiezan a plantear algunos aspectos relacionados con el concepto de nacionalismo, planteándose una situación determinada e inherente al concepto de orgullo. Este aspecto no se reduce únicamente a frases como las anteriores, sino que se realizan menciones más profundas.

- Zero: "[...] Más importante aún, hay algo que quiero preguntarte, Kururugi Suzaku. ¿Qué significa ser japonés?, ¿el ser una nación?"
- Suzaku: "¿Qué?"
- Zero: "¿El idioma? ¿La localización? ¿El tener su sangre?"<sup>214</sup>

---

<sup>213</sup> Episodio 9.

<sup>214</sup> Episodio 8 de Code Geass R2.

Estas frases condensan en sí una cuestión bastante espinosa, ya que se plantea el concepto del nacionalismo desde sus entrañas. La cuestión principal es, "*¿Qué significa ser japonés?*", aunque en el lugar de japonés se pueden colocar muchas otras nacionalidades. Se está planteando, en origen, qué significado tienen los nacionalismos, cuál es el motivo que los mueve, en qué se basan, etc.

Recuperando la línea argumental inicial, girando alrededor del concepto de los métodos, está el aspecto de las consecuencias, las cuales se mencionan una y otra vez en la serie. El algún caso asistimos a la visión de las mismas, y es que todo acto conduce a unas consecuencias, ya sean positivas o negativas. Este aspecto se presenta de forma constante en la serie. El aspecto más íntimo de las consecuencias son las dudas y el arrepentimiento, aspectos que también se presentan en la serie.

- C.C.: "¿Te arrepientes de haber involucrado al padre de un amigo? Dijiste que Kirihara era débil..., y que recorrerías el camino de la matanza."
- Lelouch: "Calla"
- C.C.: "Pero el débil eres tú. ¿Crees que era un juego? Hasta ahora has matado a muchas personas con tus manos, ¿o debería decir con tus palabras?"
- Lelouch: "Calla..."
- C.C.: "Tenían familias, y también amantes y amigos. ¿No me digas que piensas decirme que no eras consciente de ello? Si tu determinación..."
- Lelouch: "¿Calla! Estoy determinado, desde el momento en que asesine a Clovis"
- C.C.: "Entonces ¿Por qué estás tan confundido? ¿Es que te has dejado llevar por tus emociones? [...]"<sup>215</sup>

En otro ámbito de cosas, la serie hace referencia a la globalización. Esta serie que se desarrolla en el futuro, muestra en su momento inicial un mundo dividido en 3 potencias, aspecto que se podría definir como el planteamiento de un futuro no muy lejano. Estas potencias representan a los países punteros en la economía, y aquellos que presumiblemente gobernarán el mundo. Representa la visión del mundo en este concepto (poder y

---

<sup>215</sup> Episodio 13.

economía) en el momento en el cual se ha realizado la serie.

Los imperios que se muestran son: el primero Britannia, que es el equivalente a los Estados Unidos; luego tenemos la Unión Europea, es de destacar que en este bloque no se encuentra el Reino Unido, el cual se encuentra dentro de Britannia, lo que pone en relieve la gran relación que existe entre ambos países en aspectos políticos. El último bloque es la Confederación China, poniendo en relieve la gran importancia que este país está adquiriendo en los últimos años. Por último, quedan los territorios de Australia y Nueva Zelanda, los cuales no se encuentran dentro de ningún bloque, lo que representa en cierto modo el aislamiento que sufren estos países. El otro territorio que no está, en un inicio, dentro de ninguno de estos imperios, es Japón.

El caso de Japón es importante, ya que será ocupado por Britannia, o sea, por los Estados Unidos, los cuales después de la Segunda Guerra Mundial ocuparon Japón. Una vez más, se hace una referencia a esta época, período en el cual Japón es un país ocupado que pierde su identidad. Esto se traslada a la época actual, donde Japón sufre la gran contradicción entre tradición y modernidad (aspecto que se remonta a esta época). La serie nos remite a este concepto, tan presente en la sociedad japonesa, la cual padece muchos efectos de americanismo, al tiempo, en que reclama sus valores tradicionales.

Se está realizando una cierta consideración de la situación actual del mundo, y al mismo tiempo, lo que previsiblemente podría suceder. Concluyendo, se analiza la situación actual. Como ya hemos podido observar en los diferentes diálogos que se han ido extrayendo de la serie, esta muestra ambas visiones, la de los ocupadores y la de los ocupados, sin decantarse por ninguna de ellas. Esta doble visión también está dentro de la cultura japonesa, ya que se trata de un país conquistador<sup>216</sup>, que posteriormente fue ocupado<sup>217</sup>.

---

<sup>216</sup> Corea durante un largo periodo fue una colonia/protectorado japonesa.

<sup>217</sup> Tras el final de la Segunda Guerra Mundial por parte de los Estados Unidos.

La intención es reflejar la sociedad actual, los problemas inherentes a la misma, los cuales persisten a lo largo de los años, con un claro arraigo en la actualidad.

- Suzaku: "Me pregunto si ser débil es malo. En ese momento..., para unos niños de 10 años como nosotros, el mundo parecía ser un lugar muy triste"
- Lelouch: "Miedo"
- Suzaku: "Enfermedad"
- Lelouch: "Corrupción. Decadencia"
- Suzaku: "Discriminación"
- Lelouch: "Guerra y terrorismo"
- Suzaku: "La repetida cadena del odio"
- Lelouch: "Es un estúpido círculo vicioso"
- Suzaku: "Alguien debe partir en dos esta cadena"
- C.C.: "Todo un idealista"
- Suzaku: "Por supuesto, no creo que sea posible deshacerse de todo eso."
- Lelouch: "No soy tan arrogante. Por eso..."
- Suzaku: "Me gustaría crear un mundo sin guerra. Un lugar en el que no perdamos a los seres queridos"
- C.C.: "Un mundo tan conveniente..."
- Euphemia: "¿Qué puedes hacer para...?"<sup>218</sup>

En este diálogo asistimos a la presentación de algunos problemas que existen en el mundo actual, prestando una gran atención al tema de la guerra, el cual se muestra en la serie desde una perspectiva bastante crítica con la misma.

- Vampiro de Britannia: "¿Conoces la verdad del campo de batalla? Usualmente, si matas a alguien eso es un crimen, pero en el campo de batalla, te puedes convertir en un héroe dependiendo de cuanta gente mates."
- Kallen: "¿De verdad? ¿Entonces el "Vampiro de Britannia" quiere convertirse en un héroe?"
- Vampiro de Britannia: "No, solo digo... ¿No es grandioso el poder tomar lo más importante de la gente, sus vidas, en público?"<sup>219</sup>

---

<sup>218</sup> Episodio quinto.

<sup>219</sup> Episodio 18 de Code Geass R2.

En estas frases vemos un planteamiento hacia la propia concepción de la guerra y los principios que la rigen. Se plantean aspectos más filosóficos, como el concepto de la vida, aunque, sin duda, el principal aspecto filosófico que nos podemos encontrar en esta serie, es el concepto de las máscaras.

Las máscaras se refieren a las fachadas que las personas crean delante del rostro. Son facciones existentes por múltiples motivos, y que distorsionan la forma verdadera de las personas. Este concepto se desarrolla durante un par de episodios en la segunda "season" de la serie<sup>220</sup>, siendo las frases que contienen este concepto bastante filosóficas. No creemos que sea conveniente detenerse mucho en analizar estas frases, lo que sí nos parece relevante es mencionar este aspecto de análisis hacia la personalidad humana, produciendo diálogos interesantes.

- "El mundo miente. No matarás. No robarás. No levantarás falsos testimonios ni mentiras. No cometerás adulterio. Todo es mentira. Nada más que un engaño. No quiero que me maten. No quiero que me roben. Así que protegeré mi débil ser con estas mentiras de justicia y moral. La supervivencia del más apto es la única verdad."<sup>221</sup>

Estas frases encierran un mensaje de crítica hacia elementos de la moral humana, hacia la justicia, hacia los valores mismos sobre los cuales se construye la civilización actual.

- "La gente... no es igual. Aquellos que han nacido rápidos..., aquellos que han nacido hermosos..., aquellos cuyos padres son pobres..., aquellos con salud débil. Nacimiento, desarrollo y talento, todos los humanos... ¡Son distintos! ¡Está bien porque la gente nace para ser diferente! ¡Es por eso que la gente lucha y compite con los demás! Es entonces cuando aparece la evolución. La

---

<sup>220</sup> Episodios 13, 21 y 22 de Code Geass R2.

<sup>221</sup> Episodio 7 de Code Geass R2.

desigualdad no es mala. La igualdad del ser es algo malo.”<sup>222</sup>

Estas frases condensan la crítica a los valores que rigen la sociedad del momento, poniendo los mismos en cuestión. Se cuestiona uno de los valores más importantes, el hecho de que “Todos los hombres son iguales”, rebatiéndolo con una serie de ejemplos que destruyen esa concepción. Se intenta crear una cierta crítica a la construcción de la sociedad del momento, la cual se basa en estos principios, generando al mismo tiempo, una reflexión por parte del espectador hacia estos principios.

Llegamos así a la diferenciación total de las personas en grupos, y a la distinción de los grupos que cumplen funciones diferentes. Este concepto es repetido en incontables ocasiones a lo largo de la serie. Esta frase puede resumir la concepción del mismo.

- “Aquellos de abajo deberían ser obedientes y escuchar a los de arriba”<sup>223</sup>

Nos presenta dos grupos sociales; los que se encuentran arriba, que son los toman las decisiones; y los que se encuentran abajo, que son los que deben acatar estas decisiones.

El último aspecto que hay que destacar de esta serie, es el concepto de justicia, el cual se refleja a lo largo de toda la producción, y del cual ya hemos podido ver algunas referencias en los diferentes diálogos que se han ido transcribiendo a lo largo de este análisis.

A lo largo de la serie, se hace una reflexión sobre el concepto propio de la justicia, sobre los valores que la mueven, así como los aspectos de la “verdad”, la corrupción, los intereses, etc. Estas frases pueden condensar la concepción de los que estamos hablando.

- Lloyd: “Pero tú estás en una posición muy poco favorable. A pesar de ir a juicio nadie estará de tu parte.”

---

<sup>222</sup> Episodio sexto.

<sup>223</sup> Episodio 22.



- Suzaku: "Pero la sala de la justicia es un lugar en el que la verdad se descubre"
- Lloyd: "Creo que la "verdad" es algo que está oculta la mayor parte del tiempo."<sup>224</sup>

El aspecto de la justicia se complementa con el resto de asuntos tratados con la serie, ya sea la guerra, los medios, la desigualdad, etc. Aspectos todos ellos ya detallados. Así pues, estas frases pueden condensar el mensaje de la misma.

- Todou: "Debo tomar responsabilidades por lo que inicié... Este es un requisito para quienes dan órdenes..." [...]
- Lelouch: "Pero la realidad es dominada por varios factores. El resistirse es necesario."
- Kallen: "Es por esa razón por la que seguimos luchando hasta este momento, siendo llamados "La Resistencia""
- Suzaku: "Pudieron haber usado los organismos correspondientes"
- Kallen: "¿Y qué debería hacer la gente que no puede usar esos organismos, ese sistema del que hablas? ¿Cómo te hago entender que no es lo mismo?" [...]
- Suzaku: "¿Qué debería hacer la gente que no tiene otra opción más que unirse? ¿Dónde está la justicia?"
- Todou: "El conformarte con la forma de hacer las cosas que tiene el invasor, es lo mismo que decir que te parecen bien" [...]
- Emperatriz: "¿Por qué tienes que luchar?"
- Xin Kug: "Porque tengo algo que proteger"
- Cordelia: "Quizás el orgullo y la belleza es algo que ya no se encuentran en las guerras..."
- Viletta: "Aun así, la gente necesita un lugar al cual pertenecer..."
- Ogui: "Nos mantuvimos luchando por esa razón... Dime Naoto, ¿hicimos lo correcto?"
- Lloyd: "Pero dicen que la guerra es la madre de las invenciones. ¿O no?"
- Rakshata: "No aceptaré eso. Porque no estás viendo a los afectados, Conde de Putin [Lloyd]. Te llamas Nina. ¿Verdad? ¿Qué hay de ti?"

---

<sup>224</sup> Episodio cuarto.

- Nina: "Yo solo he estado haciendo lo que..."
- Cecile: "Ella simplemente no quería que se vuelva a repetir."
- Rakshata: "Pero la gente es débil"
- Tamaki: "Así es. No puedo al menos tener un sueño. ¿Acaso no tengo derecho a eso?" [...]
- C.C.: "La he visto... Siempre la he visto... Esa lucha está en la historia de la humanidad... Pero..."
- Suzaku: "El mundo y la gente en él no serán como tú quieres que sean."
- Kallen: "¿Por esa razón los quieres hacer como tú quieres? Eso..."
- Nannally: "Eso es sucio y despreciable. El Geass que tuerce y doblega los corazones de la gente, y pisotea su dignidad..."<sup>225</sup>

Estas líneas condensan en gran medida el mensaje. Como se puede ver en ellas, se plantean aspectos contrapuestos de una misma realidad, reflejando todos ellos situaciones que se pueden dar en el mundo real. Estamos asistiendo a un análisis de la mentalidad humana en sí, así como a las consideraciones a cerca de unos determinados supuestos.

Como hemos podido ver en estas series, los temas que se tratan son temas de actualidad y bastante espinosos. En ninguna de las dos obras la dirección toma posición clara por un de los bandos, sino que deja al espectador que realice su elección de forma más o menos libre. El mayor ejemplo de este aspecto son los personajes, ya que ambos bandos poseen siempre un personaje carismático al frente. Ambas series poseen un protagonista, pero el antagonista tiene un peso mucho mayor de lo habitual, generando en su figura un coprotagonista.

Hablando de los personajes, en el caso del anime, nos encontramos con un aspecto importante, no se tratan de personajes planos, sino que sufren evoluciones que les mueven entre el bien y el mal<sup>226</sup>, complicando al espectador decantarse por uno de los personajes que conforman la serie.

---

<sup>225</sup> Episodio 25 de Code Geass R2

<sup>226</sup> Suzaku en Code Geass es un ejemplo. Además se realiza una referencia en el capítulo 8 de Code Geass R2.

Los personajes no se pueden considerar íntegramente buenos o malos, promoviendo una valoración de las actitudes y de los ideales que representan. Conducen al espectador a realizar un análisis de estos aspectos y contraponerlos a su pensamiento, para poder decantarse por uno de los bandos. Se promueve el análisis de estos valores (que se muestran en la serie) en confrontación a lo que sucede en la realidad, quedando, de esta forma, aún más clara la referencia entre ambos mundos.

Es conveniente señalar que el decantarse por uno de los personajes no significa aceptar de forma total todos los aspectos que el personaje representa. Al tener que realizar un análisis de las circunstancias, de los hechos, y de los actos, etc., se tiene que analizar, por consiguiente, la realidad, y plantearse: "si lo que se está representando fuera real... ¿Cuál sería mi actitud?"

#### **6.2.1 Primeras consideraciones**

Ambas series tienen una gran relación con la realidad, y beben de la misma para construir varios aspectos de su narración. La trama principal de ambas series no es de índole realista, sino que se trata de ficción. Los temas de realismo no se centran sobre un aspecto concreto, sino que se basan en el conjunto global, en aspectos generales. No nos encontramos ante un hecho de la realidad, como sucede por ejemplo en las series americanas citadas anteriormente. No es preciso que se analice un tema concreto para que una producción sea de índole realista, sino que analizar aspectos más generales de la sociedad del momento puede conducirnos a un análisis de la realidad, y por consiguiente, a una consideración de estas obras como realistas.

Pero la cuestión que se plantea no es esta, sino la posibilidad de considerar una producción que no tiene como hilo principal una temática realista (sino que esta se manifiesta en las tramas secundarias o en la propia construcción del mensaje), como realista.

La respuesta es complicada, ya que aceptarlas como realistas puede conducirnos a considerar realista una

infinidad de obras que pueden manejar aspectos realistas en su construcción. Pero al mismo tiempo, la negación nos podría conducir a excluir un gran número de producciones que poseen un mensaje profundo, y ampliamente relacionado con la realidad.

Desde nuestro punto de vista, la definición como realistas o no de estas series en cuestión, depende de lo que analicemos: la trama principal, la globalidad, la estética, etc. Por lo general, podríamos decir que tienen un cierto fundamento realista, por lo que se deduce, al mismo tiempo, que existen diferentes niveles de realismo.

Si observamos la globalidad de las series hasta este punto analizadas, podemos ver ya una cierta variación, ya no solo entre las series de anime y aquellas americanas, sino dentro de las propias americanas, e incluso de las japonesas. Está claro que una serie como "*Futurama*" es menos realista que otra como "*Los Simpson*", pero ambas tratan temas de actualidad. Por consiguiente, ya podemos ir determinando un cierto escalonamiento en cuanto al realismo dentro de las series.

#### 6.2.1.1 Diferencias entre anime y la animación americana

Las series americanas de orden crítico - irónico, están más relacionadas, por lo general, con la realidad inmediata, y abarcan más temas que estas otras series.

El anime tiende a contar una única historia a lo largo de toda la serie. La historia comienza en el episodio uno y termina en el último. En las series de animación americana se tienden a la unidad, es decir, cada episodio es una historia cerrada. Se inicia y termina en el mismo episodio, o a lo sumo en unos pocos episodios.

Las series americanas crean un marco de actuación donde se presenta a los personajes, que tienen las condiciones a partir de las cuales se crearán las historias. Así pues, en el primer episodio de estas series, se realiza una presentación de estos aspectos, mientras se cuenta una historieta. En el anime, a lo largo de los

primeros episodios, nos encontramos con la presentación de los personajes y de la trama que se va a desarrollar.

Tomemos por ejemplo *"Los Simpson"*. Se plantea una historia cerrada por cada episodio, a los sumo podemos ver una trama desarrollada en dos episodios. Lo mismo sucede por ejemplo, para *"Padre de Familia"* o *"South Park"*, entre otras. Por el contrario, en *"Death Note"* o *"Code Geass"*, desarrollan la misma trama principal a lo largo de todo el tiempo. Estas series las tenemos que considerar como una unidad, mientras que con las otras no es necesario, y cada episodio es independiente.

Esto produce otra diferenciación en cuanto al realismo. Por este motivo, podríamos analizar las series americanas por episodios individuales, lo cual permite que recordemos más, o hagamos más hincapié, en los episodios que son más realistas. Por el contrario, las series de anime las tenemos que analizar, o pensamos en ellas, en su globalidad.

#### 6.2.1.2 Conclusiones

En la globalidad, estas series muestran aspectos realistas, por lo cual podemos definirlas como realistas, aunque su trama principal, o el origen de la serie, no son de tipo realista. Son series realistas en la medida en que realizan un análisis de ciertos aspectos de la sociedad.

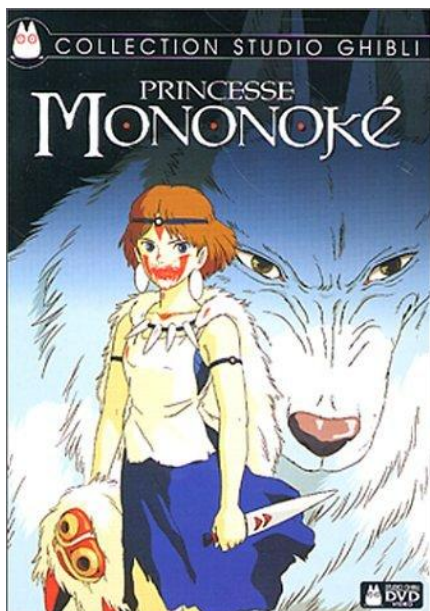
La conclusión que podemos extraer es que el realismo en una producción audiovisual depende del contenido de la misma. Está claro que muchas producciones audiovisuales pueden ser de carácter realista, aunque ante la gran variedad de obras diferentes existentes, se conduce a diversos niveles de realismo. No todas las obras realistas poseen el mismo nivel, las habrá que posean más realismo, y las habrá que tengan un escaso realismo, pero todas pueden ser definidas como realistas.

## 7. En el cine

En lo referente al aspecto cinematográfico, las películas poseen las características propias del anime y, por consiguiente, las características genéricas.

La principal diferencia entre ambos medios es la duración, ya que las series deben mantener la trama a lo largo de todos los episodios de la misma, generando que no todos los episodios de la obra posean las mismas características (no solo hablando del aspecto de calidad, sino del aspecto realista, ya que podremos encontrar episodios realistas y episodios fantásticos sin ningún fundamento del realismo). El cine, al tratarse de obras únicas, supone una facilidad a la hora de determinar los aspectos realistas de la obra, y por consiguiente, si se trata de una obra realista.

Como contrapunto, las películas normalmente pierden en la complejidad de las tramas, sobre todo en las tramas secundarias. Esta simplificación no quiere decir que los temas que se traten sean simples, ya que los filmes pueden tratar temas complejos. La diferencia se notará en las tramas secundarias, que perderán presencia y reducirán su número.



Otra de las diferencias fundamentales serán los personajes, los cuales no podrán sufrir tantas variaciones como en una serie, ya que el tiempo para realizar esto es mucho más reducido.

A pesar de todo, el anime cinematográfico puede ser realista, y a lo largo de su producción, podemos encontrar varios ejemplos que confirman esta teoría.

Existen muchas obras de anime que se basan en la realidad y en aspectos propios de la sociedad actual. Estas producciones están más centradas en transmitir una serie de

valores que en la creación de un mensaje realista. En la medida en que se centra en la transmisión de valores, nos remite, en cierto modo, al cine de Disney, el cual se alejaba del realismo, utilizado como método de aprendizaje y de adecuación social de los niños, por consiguiente, estas obras no las podemos considerar realistas. Este es el caso de "*La Princesa Mononoke*"<sup>227</sup>, película que nos transmite un mensaje a favor de la naturaleza, promoviendo, por lo tanto, la defensa de la misma. Al mismo tiempo, introduce el concepto de desarrollo sostenible, que es un término que se usa de forma habitual en la actualidad.

A pesar de contar con elementos que tienen una cierta relevancia en la actualidad, en el filme no se da análisis de estos elementos, los cuales se presentan pero no se analizan. Lo que se pretende es adoctrinar a las nuevas generaciones en una serie de valores, en este caso concreto, valores medioambientales (como en su día hacía ya Disney con sus obras en muchos otros campos).

### 7.1. Hayao Miyazaki<sup>228</sup>.

Las obras de Miyazaki están, por lo general, cargadas de un espíritu a favor de la naturaleza. Esto lo podemos observar desde "*Nausicaa del valle del viento*"<sup>229</sup>, donde se muestra un mundo destruido



<sup>227</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*La princesa Mononoke*" AKK "*Mononoke Hime*" AKK "*Princesa Mononoke*"; Studio Ghibli pr., Miramax Internacional, Tokuma Shoten, Nippon Televisión, Netword Dentsu; 1997.

<sup>228</sup> NASUCA.NET; "*Hayao Miyazaki*"; Nasucaa.net; [http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/index\\_spanish.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/index_spanish.html) MICHAEL, MIFSUB; "*The Black and The White of Manga and Animation*"; Electric-rain.net; [http://www.electric-rain.net/NihonSun/Black&White/MIKARI, NEBUR; "\*Historia de Hayao Miyazaki\*"; CristaLab.com; <http://www.cristalab.com/anime/historia-de-hayao-miyazaki-c190161> MIDNIGHT EYE; "\*Interview: Hayao Miyazaki\*"; Publicado 1/07/02 MidnightEye.com; \[http://www.midnighteye.com/interviews/hayao\\\_miyazaki.shtml\]\(http://www.midnighteye.com/interviews/hayao\_miyazaki.shtml\).](http://www.electric-rain.net/NihonSun/Black&White/MIKARI, NEBUR; \)

<sup>229</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*Nausicaa del valle del viento*" AKK "*Kaze no tani no Naushika*"; Studio Ghibli; 1984.

y contaminado por la acción del hombre, hasta su película de 2008, "*Ponyo en el acantilado del mar*"<sup>230</sup>, en la cual podemos observar imágenes que muestran la suciedad del mar como consecuencia de la acción humana.

En casi todas sus obras, se presenta el tema del ecologismo, pero en ninguna podríamos hablar que se trate este tema desde un punto de vista realista, sino que nos estaríamos refiriendo, en realidad, a una cierta visión de aprendizaje.

Esta faceta de aprendizaje está adecuada al público al que Miyazaki suele enfocar sus obras, es decir, al público infantil. Este enfocamiento, es muy visible en obras como "*Mi vecino Totoro*"<sup>231</sup> o "*Nicky, la aprendiz de bruja*"<sup>232</sup>. Por lo general, es visible en casi todas sus obras, aunque algunas como "*La princesa Mononoke*" o "*El viaje de Chihiro*"<sup>233</sup>, no destaquen en este aspecto, ya que, en gran medida, no son obras con un corte tan infantil.



Por consiguiente, es imposible considerar que las obras que hasta el momento ha desarrollado Hayao Miyazaki, tengan un corte realista. Hay que tener en cuenta, que muchas de las obras de Miyazaki poseen aspectos del realismo, pero en la medida en que estos no son enfocados desde un punto de vista realistas (sino que son utilizados como una herramienta para transmitir un mensaje de aprendizaje), el realismo se

<sup>230</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*Ponyo en el acantilado del mar*" AKK "*Gake no Ue no Ponyo*" AKK "*Ponyo on the Cliff by the sea*"; Studio Ghibli; 2008.

<sup>231</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*Mi vecino Totoro*" AKK "*Tonari no Totoro*"; Studio Ghibli; 1988.

<sup>232</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*Nicky, la aprendiz de bruja*" AKK "*Maho no takkyubin*"; Studio Ghibli; 1989.

<sup>233</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*El viaje de Chihiro*" AKK "*Sen to Chihiro no kamikakushi*" AKK "*Spirited Away*"; Coproducción Japón-USA; Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Dentsu, Walt Disney Pictures; 2001.

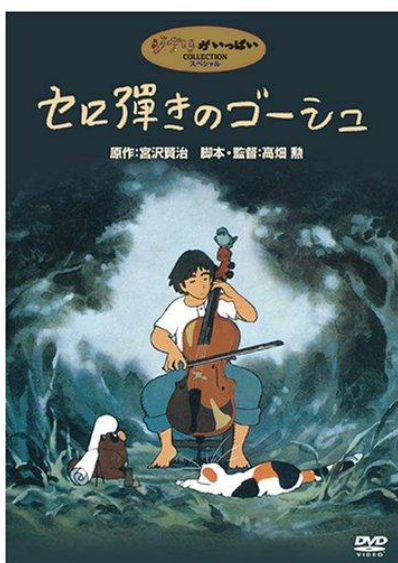


desvirtúa y, por consiguiente, desaparece, por lo que nos es imposible hablar de películas realistas.

En la medida en que Hayao Miyazaki es el realizador de anime más reconocido en el extranjero, y por consiguiente el de mayor referente a la hora de hablar de anime, se crea un problema en lo referente a la concepción del realismo, ya que si tomamos a Miyazaki como referente, no podremos hablar de obras realistas, sino de obras no realistas. Pero que Miyazaki no realice obras realistas no significa que no existan. Dentro de la producción del anime, al igual que sucedía con la producción de las series, existe una gran variedad temática, produciendo una diversidad genérica dentro del concepto común "anime", el cual engloba a todas estas obras.

## 7.2 Isao Takahata

Algo parecido podemos atribuir a Isao Takahata<sup>234</sup>, amigo y colaborador de Miyazaki<sup>235</sup> en obras como "Lupin III"<sup>236</sup> o "Conan, el niño del futuro"<sup>237</sup>. A él le podemos atribuir muchas de las características ya destacadas en Miyazaki.



Normalmente, se suele considerar que el universo que crea Takahata es más realista que el de Miyazaki, en la medida en que se sitúa en el mundo real y no en un mundo imaginario (como Miyazaki). Así por ejemplo, "Heidi"<sup>238</sup> se sitúa en Suiza, mientras que las historias que cuenta suelen

<sup>234</sup> NASUCA.NET; "Isao Takahata"; Nasucaa.net;

[http://www.nausicaa.net/miyazaki/takahata/index\\_spanish.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/takahata/index_spanish.html)

<sup>235</sup> J. GONZÁLEZ, HERNÁN; "Vida y obra de Miyazaki y Takahata"; Ghibli; <http://hjjg.com.ar/ghibli/historia.html>.

<sup>236</sup> MIYAZAKI, HAYAO; TAKAHATA, ISAO; ÔSUMI, MASAAKI; "Lupen" AKK "Rupan sensei"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1971.

MIYAZAKI, HAYAO; TAKAHATA, ISAO; ÔSUMI, MASAAKI; "Lupen III" AKK "Rupan sensei: Part II"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1977.

<sup>237</sup> MIYAZAKI, HAYAO; TAKAHATA, ISAO; HAYAKAWA, KEIJI; "Conan, el niño del futuro" AKK "Future Boy Conan" AKK "Mirai shōnen Conan" AKK "The Adventures of Adnan and Lena"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1977.

<sup>238</sup> TAKAHATA, ISAO; HAYAKAWA, ATSUJI; KURODA, MASAO; "Heidi" AKK "Alps no shojo Heidi" AKK "Arupusu no shōjo haiji"; Fuji Tv; 1974.

tener trama que podríamos considerar más realista que la expuesta por Miyazaki, ya que Takahata no las complementa de una forma tan clara con aspectos de la tradición y cultura japonesa, como los famosos elementos de mitología que podemos ver en varias películas de Miyazaki.

Las obras de Takahata son obras más sensibleras, que se centran en aspectos más realistas de la humanidad, pero esto no quiere decir que sean realistas. Por ejemplo, su obra más mencionada, "*La tumba de las luciérnagas*"<sup>239</sup>, no es una obra realista, ya que se centra en mostrar, con una estética realista, la situación de la posguerra en Japón. No trata temas de actualidad, y por lo tanto, no podemos considerar que se trate de una obra de corte realista.

Algo parecido podemos concluir de su obra "*Gochu, el violonchelista*"<sup>240</sup>, la cual no se centra en aspectos de la actualidad y, por consiguiente, no la podremos englobar dentro del grupo de obras realistas. Esta cinta, además, adquiere muchas características de las obras Disney y del infantilismo que de las mismas se puede desprender.

Algo parecido podemos atribuir a su obra "*Pompoko*"<sup>241</sup>, la cual muestra una cierta educación medioambiental a las generaciones venideras. A pesar de este aprendizaje, en esta obra podemos extraer aspectos de realismo procedentes de un análisis de la realidad humana, así como de la cultura japonesa. No podemos considerar que el tema realista sea el aspecto más importante de esta obra, sino que es un aspecto secundario de la misma (aun así, bastante presente), por lo que podríamos decir, que se trata de una obra situada entre ambos mundos.

Por último, dentro de la filmografía de Takahata, podemos destacar dos obras por su corte realista. La primera de ellas es "*Los recuerdos no se olvidan*"<sup>242</sup>, la cual nos muestra aspectos de la vida cotidiana dentro de la sociedad japonesa. La película no transmite un mensaje muy

---

<sup>239</sup> TAKAHATA, ISAO; "*La tumba de las luciérnagas*" AKK "*Grave of the Fireflies*" AKK "*Hotaru no haka*"; Studi Ghibli; 1988.

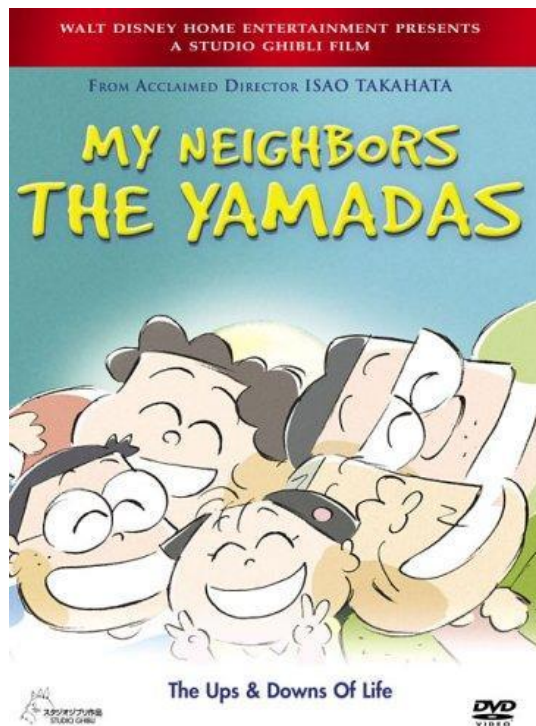
<sup>240</sup> TAKAHATA, ISAO; "*Goshu, el violoncelista*" AKK "*Sero hiki no Gôshu*"; OH Production; 1982

<sup>241</sup> TAKAHATA, ISAO; "*Pompoko*" AKK "*Heisei tanuki gassen pompoko*"; Studio Ghibli; 1994.

<sup>242</sup> TAKAHATA, ISAO; "*Los recuerdos no se olvidan*" AKK "*Only Yesterday*" AKK "*Omohide Poro poro*"; Studio Ghibli, 1991.

complejo, ya que se centra en aspectos de la vida habitual de las personas, por lo que nos remite con gran facilidad a los aspectos propios del *shôjo* (ya expresados con anterioridad).

La otra obra sería "*Mis vecinos los Yamada*"<sup>243</sup>. Esta obra también se centra en la vida cotidiana, aunque desde una perspectiva cómica. En la película se muestran pequeñas historias de una típica familia de clase media japonesa. Se trata de diversas historietas, esto nos dificulta



considerar que todas posean un corte realista, aunque en su forma global nos tenemos que decantar por el mismo. Esta película, nos recuerda a las diferentes series americanas mencionadas con anterioridad, las cuales son un reflejo de la clase media americana. Están claros los paralelismos entre ambas tipologías de obras, aunque cada una de ellas se construirá según unos patrones divergentes.

Por lo tanto, Isao Takahata es un realizador que ha participado en diversos géneros, llegando a producir obras muy divergentes entre ellas. Por lo general, sus obras se centran en el mundo real, lo que ayuda a la percepción de las mismas como realistas. Esto es un prejuicio que conlleva ciertas complicaciones, ya que, por lo general, sus obras no son realistas, salvo las tres películas mencionadas, siendo uno de estas tres una obra de cuestionable realismo. Tampoco es conveniente concluir que Takahata es un realizador no realista, ya que dentro de su cinematografía las obras realistas poseen un cierto peso. Por consiguiente, tenemos que concluir que Isao Takahata realiza obras de los dos estilos, por lo que tendremos que centrarnos en las mismas para determinar el realismo o no de estas obras. Es destacable la obra "*Mis vecinos los Yamada*", ya que en su

<sup>243</sup> TAKAHATA, ISAO; "*Mis vecinos los Yamada*" AKK "*Neighbours the Yamadas*" AKK "*Hôhokeyo tonari no Yamada-kun*"; Studio Ghibli; 1999.

construcción muestra ciertas similitudes con obras americanas y con estilo realista de las mismas, demostrando de esta forma, la existencia de obras japonesas de estilo realista que poseen el corte de las obras realistas americanas.

### 7.3 Satoshi Kon

Satoshi Kon<sup>244</sup> fue otro gran director de anime y, posiblemente, el más adulto de entre los hasta el momento mencionados. Por consiguiente, será el realizador que, previsiblemente, realizó las películas más complejas<sup>245</sup>, en cuanto a la trama, diseño, etc.<sup>246</sup>



Las películas de Kon muestran, por lo general, un profundo aspecto psicológico<sup>247</sup>, por lo que es preciso realizar un análisis más detallado de las mismas para determinar si se tratan de obras de carácter realista o no.

La obra de Satoshi Kon muestra una gran influencia del psicoanálisis, como deducimos tras el visionado de una obra como "Paprika, detective de los sueños"<sup>248</sup>. En este filme se realiza una visión peculiar de los sueños, y en la medida en que habla de sueños, se pierden un poco los puntos de realismo, centrándose en el aspecto psicológico.

---

<sup>244</sup> KYOSUKE; "*Autores Imprescindibles (I): Satoshi Kon*"; Reflexiones de un bot; <http://reflexionesdeunbot.blogspot.com/2005/01/autores-imprescindibles-i-satoshi-kon.html>

CAVIARO, JUAN LUIS; "*Paprika*", la última joya de Satoshi Kon"; Blog de cine, publicado 13/03/07; <http://www.blogdecine.com/sitges/paprika-la-ultima-joya-de-satoshi-kon>

AGUIAR, BILL; "*Interview with Satoshi Kon*"; Robofish: Article - Tokyopop; [http://www.tokyopop.com/Robofish/tp\\_article/688419.html](http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html)

<sup>245</sup> HENDRIX, GRADY; "*Satoshi Kon's Theory of Animation*"; The New York Sun; Publicado 27/06/08; <http://www.nysun.com/arts/satoshi-kons-theory-of-animation/80784/>

<sup>246</sup> MES, TOM; "*Interview Satoshi Kon*"; Midnight Eye; Publicado 02/11/01; [http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi\\_kon.shtml](http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon.shtml)

<sup>247</sup> MONTERO PLATA, LAURA; "*Entrevista con Satoshi Kon*"; Fila Siete, Crítica Cinematográfica; Publicado 25/10/06;

<http://www.filasiete.com/entrevistas/entrevista-con-satoshi-kon>

<sup>248</sup> KON, SATOSHI; "*Paprika, detective de los sueños*" AKK "*Papurika*"; Madhouse, Sony Pictures Entertainment Japan; 2006

Este aspecto psicológico es una de las características más importantes de la filmografía de Kon (a excepción de *"Tokyo Godfathers"*<sup>249</sup>, la cual supone una contraposición clara a este estilo). Un claro ejemplo de la vertiente psicológica de su obra, viene mostrado en la serie de televisión que ha realizado, *"Paranoia Agent"*<sup>250</sup>, la cual puede partir de una situación real para contarnos posteriormente una historia irreal cargada de aspectos psicológicos que complican su mensaje.

Por otro lado, *"Perfect Blue"*<sup>251</sup>, tiene un mayor arraigamiento en la realidad. Analiza el aspecto de los *idol* y del fanatismo extremo, y en relación con este último aspecto, el acoso de los famosos. Es cierto que la obra posee una base realista a la hora de construir su mensaje, pero este se adorna de aspectos psicológicos que complican al espectador poder extraer conclusiones. El hecho de poder analizar la realidad a pesar de todas estas complicaciones, nos conduce a extraer algunas conclusiones del filme, pero son demasiado superficiales como para ser destacables. Estas conclusiones pueden confundirse con el aspecto del subconsciente de la protagonista, lo que complica la alusión al mundo real.

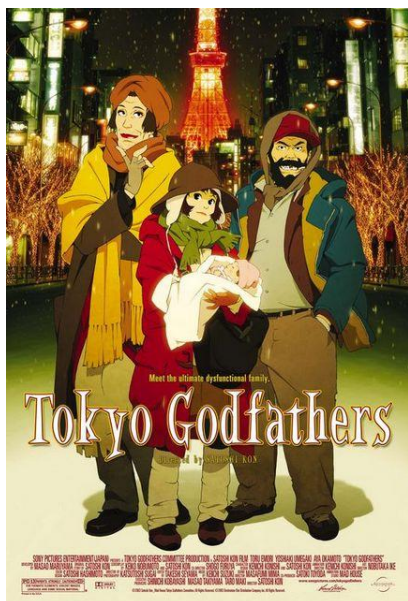


<sup>249</sup> KON, SATOSHI; FURUYA, SHÔGO; *"Tokyo Godfathers"*; Mad House Ltd.; 2003.

<sup>250</sup> KON, SATOSHI; *"Paranoia Agent"* AKK *"Mousou dairinin"*; WoW; 2004.

<sup>251</sup> KON, SATOSHI; *"Perfect Blue"*; Rex Entertainment; 1998.





Este ámbito del subconsciente de la protagonista, la mezcla de mundos, y el no expresar nunca de forma clara el mensaje que se quiere transmitir complicando la percepción por parte del espectador, también están presentes en *"Millennium Actress"*<sup>252</sup>. Esta película, nos cuenta la vida de una famosa actriz, al mismo tiempo que nos cuenta una historia de amor. Todo ello lo realiza entrelazando tres mundos, el actual, el del filme, y el pasado.

Esta es la filmografía de Satoshi Kon al completo en su vertiente más característica. Como podemos observar, se trata de obras que se construyen a través de aspectos propios del psicoanálisis, la mezcla de mundos, la confusión del mensaje, etc.

La excepción a las características propias del director es *"Tokyo Godfather"*, la cual no se construye con estos elementos, sino con una estética más tradicional. A pesar de ello, no podríamos determinar que este filme suponga una obra realista de Kon, ya que en realidad tendríamos hablar de un cuento de hadas (o fábula navideña), más que de una visión de la sociedad.

#### 7.4. Makoto Shinkai

Un caso aparte es Makoto Shinjai<sup>253</sup>, un realizador aún bastante desconocido, aunque a partir de su obra *"5 centímetros por segundo"*<sup>254</sup>, empieza a oírse su nombre en diversos círculos.

<sup>252</sup> KON, SATOSHI; *"Millennium Actress"* AKK *"Sennen joyû"*; Bandai Visual Co., Chiyoko Committee, Mad House, WoW, Genco; 2001

<sup>253</sup> JONES, JESSICA; *"Makoto Shinkai"*; La Torre del Reloj; Publicado 5/12/07; <http://latorredelreloj.blogspot.com/2007/12/makoto-shinkai.html>

JAPANIMOTION; *"Byousoku 5 Centimeter: Makoto Shinkai lo hace de nuevo"*; Japanimation; Publicado 30/03/07; <http://japanimation.wordpress.com/2007/03/30/byousoku-5-centimeter-makoto-shinkai-lo-hace-de-nuevo/>

<sup>254</sup> SHINKAI, MAKOTO; *"5 centímetros por segundo"* AKK *"Byousoku 5 senchimeetoru"* AKK *"5 Centimeters per Second"*; CoMix Wave; 2007.

Una de las características de la obra de Shinkai es la trama de las mismas, la cual se centra en los aspectos de la vida cotidiana, como la amistad en "*The Place Promised in Our Early Days*"<sup>255</sup>, o el amor en "*5 centímetros por segundo*". Por lo general, su obra se asemeja al *shôjo*, ya que ambos tratan temas de la vida cotidiana sin profundizar en aspectos complicados como la política, la ética, etc.



Su obra es realista, aunque el estilo no, ya que "*The Place Promised in Our Early Days*", así como "*Voices of a Distant Star*"<sup>256</sup>, son obras que nos transmiten aspectos de la vida cotidiana, aunque todos ellos envueltos en una situación irreal. Esta situación marca un poco el camino que sigue la película, aunque no interfiere en la percepción de los aspectos

cotidianos - realistas, de la misma.

Por otro lado, estarían las obras de un corte, podríamos decir, más naturalista, que se construyen simplemente con los acontecimientos de la vida cotidiana, como pueden ser "*She and Her Cat*"<sup>257</sup> o "*5 centímetros por segundo*".

Este último filme consta de tres partes diferenciadas. Cada una, cuenta una parte de la vida del protagonista, correspondiendo, cada una de ellas, a una edad diferenciada (y entre todas componen la obra). Esta es una reflexión sobre el primer amor, su evolución, su visión, etc. Está clara su relación directa con el mundo real y con la cotidianidad de los temas tratados en la película.

<sup>255</sup> SHINKAI, MAKOTO; "*The Place Promised in Our Early Days*" AKK "*Beyond the Clouds*" AKK "*Kumo no mukô, yakusoku no basho*"; Shinkai Makoto, ADV Films; 2004

<sup>256</sup> SHINKAI, MAKOTO; "*Voices of a Distant Star*" AKK "*Hoshi no Koe*"; Shinkai Makoto, ADV Films; 2002.

<sup>257</sup> SHINKAI, MAKOTO; "*She and Her Cat*" AKK "*Kanojo to Kanojo no Neko: Their Standing Points*"; Shinkai Makoto; 1999

El primer capítulo<sup>258</sup>, el cual podríamos considerar que es el de mayor calidad, realiza una presentación del tema, así como de los personajes principales. En esta parte, podemos ver un gran realismo en el dibujo, aunque esta obra no es realista por este motivo. Este primer capítulo, nos habla del primer amor, de los sentimientos humanos, y de su evolución con el tiempo. Como consecuencia de la narración, nos comenta el amor a distancia, y cómo es percibido. Al tratarse de niños, juega un papel muy importante la decisión de los padres, la cual está presente en el distanciamiento de ambos personajes. Por lo tanto, podemos ver cómo se tratan temas cotidianos desde un punto de vista actual, ya que es una obra que vive en su tiempo. El tema sobre el que se construye la obra es cotidiano, no solo se puede localizar en Japón, sino que su concepción se puede extrapolar fuera de la cultura japonesa, aunque esta última también tendrá su presencia en la obra.

El segundo capítulo<sup>259</sup> es bastante similar al primero. El protagonista masculino permanece mostrando, en cierto modo, el tema del amor a distancia en una edad complicada. También se empieza a notar la pérdida de control de los padres, en la medida en que los protagonistas son adolescentes. La diferencia principal entre ambos, es que ahora la protagonista es una mujer (Kanae Sumita), por lo que asistimos a la realidad a través de sus ojos, y no mediante el protagonista. Nuevamente, este capítulo nos habla de ese primer amor (ahora en la adolescencia), de las relaciones entre chicos y chicas, de las metas personales, de la decisión del futuro, etc.; aspectos todos ellos muy relacionados con la edad de los personajes. Al mismo tiempo, nos habla de la vida diaria de un típico adolescente japonés, aunque los conceptos pueden llegar a pertenecer a otras nacionalidades, con ciertas diferencias.

En estos dos capítulos la narración es mayoritariamente realista, como podemos ver, se basa en aspectos de la vida cotidiana, centrándose, en cada momento, en los aspectos más importantes para esas personas

---

<sup>258</sup> Titulado: "Extracto de Sakura". Sakura es un tipo de árbol, concretamente el cerezo.

<sup>259</sup> Titulado: "Cosmonauta"



(según su edad), siendo en ambos el tema de base el primer amor.

El tercer capítulo<sup>260</sup> es el más llamativo, ya que toma la forma de un videoclip. No se trata exactamente de un videoclip, ya que sigue contando la historia principal, pero en esta, a diferencia del resto de la película, coge un mayor peso el aspecto onírico. Durante el mencionado videoclip, asistimos a imágenes nuevas, imágenes ya vistas, saltos en el tiempo, una narración discontinua, a la carencia de diálogo, a la presencia de una letra musical y unas imágenes al servicio de la música. A pesar de todo, estas imágenes siguen contando la historia principal, y siguen siendo de carácter realista, pero a diferencia de lo que sucedía con los dos anteriores capítulos, aquí gana fuerza el aspecto onírico de las imágenes. La trama principal sigue siendo la misma, y los aspectos se repiten, aunque esta vez centrados en la edad adulta. En una primera parte del capítulo, tenemos una pequeña narración, en la cual se explican ciertos aspectos no expuestos previamente, aunque el tema más importante es el relacionado con el amor a distancia. Esta parte se construye con una forma realista equivalente a la de los dos episodios anteriores, pero esta parte es más corta en el tiempo que el videoclip.

Concluyendo, la película es de carácter realista, ya que promueve un análisis sobre el primer amor de las



---

<sup>260</sup> Titulado: "5 centímetros por segundo"

personas, las relaciones a distancia, los aspectos propios de las diferentes generaciones según su edad, etc. Por lo tanto, se trata de un tema realista, y cumple todos los criterios para ser considerada una obra realista.

"*Hoshi wo ou kodomo*"<sup>261</sup> es el tercer largometraje de Makoto Shinkai. Se trata de su obra más *ghibli*niana, aunque sigue fiel a su estilo. Las referencias y homenajes a las obras de Ghibli en general, pero sobre todo a las de Miyazaki (en su momento, Makoto Shinakai fue llamado a ser el sucesor de Miyazaki por poseer un estilo de dibujo muy similar), son constantes a lo largo de toda la obra.



La trama de esta película nos narra la historia de una chica que viajará a un mundo fantástico con la intención de resucitar a un amigo (primer amor, sería más exacto).

Esta obra es una reflexión sobre la vida y la muerte, las dificultades de enfrentarse a la pérdida, y la fragilidad de los seres vivos, pero, a su vez, cómo estos se encuentran inmersos en el círculo de la vida.

El primer mundo que nos encontramos es un pequeño pueblo de montaña, aquí vive nuestra protagonista, llevando una vida complicada ya que su madre, enfermera, apenas

pasa tiempo en casa, y su padre falleció cuando ella era pequeña.

Asuna tiene una pasión, y es dirigirse a una montaña cercana y oír una radio. Uno de estos días oír una extraña melodía, la cual le llegará al corazón. Esta melodía proviene de Shun, chico al que conocerá y del que se enamorará.

<sup>261</sup> SHINKAI, MAKOTO; "Hoshi wo ou kodomo"; CoMix Wave Inc. 2011

Shun, que proviene de un mundo que se encuentra en las entrañas de la tierra, la salvará de una bestia. Esta bestia es un claro referente a los "monstros" o series mitológicos que podemos apreciar en las obras de Miyazaki, como "*La princesa Mononoke*" o "*El viaje de Chihiro*". Por su parte, Shun es muy similar a Hollow, el protagonista de "*El castillo ambulante*", existiendo un gran paralelismo entre ambos cuando se encuentran saltando (o andando en el caso de Hollow) por el cielo.



Shun muere en la superficie<sup>262</sup>, por lo que su hermano pequeño tendrá que venir a este mundo a recuperar una piedra que permite la conexión entre ambos mundos. Asuna, guiada por su profesor, el cual anhela resucitar a su mujer muerta, ya que ha sido incapaz de superar su pérdida, se adentra en este mundo "subterráneo" con este fin.

Este mundo, así como el hermano de Shun, Shin, nos recuerdan a dos películas del estudio Ghibli. Shin, una vez que se corta el pelo, posee muchas similitudes con el protagonista de la película de Miyazaki "*La princesa Mononoke*", mientras que el mundo, así como su decoración, nos remiten a la obra del hijo de este, Goro Miyazaki, "*Cuentos de terramar*".



<sup>262</sup> Nombre con el que se designaría nuestro mundo.



A lo largo de este viaje a las profundidades, la protagonista irá aprendiendo cosas sobre la vida y la muerte, y el sentido de la pérdida.

La obra intenta analizar las relaciones humanas, así como sus reacciones frente a un acontecimiento sobre el que no posee ningún control, la muerte. En ella se nos muestran diferentes perspectivas sobre la misma, desde el rechazo y la incapacidad de superación (la figura del profesor), el dolor (Asuna), el entendimiento, y aspectos más filosóficos (el abuelo de la niña a la que rescatan), como el aspecto más religioso (representado en un primer momento por Shin, y posteriormente por todas las creencias y organizaciones pseudo-religiosas existentes).



### 7.5 Mamoru Oshii

Por otro lado, es preciso dedicar unas líneas a Mamoru Oshii, director al cual no podemos considerar de relieve en Occidente, a pesar de la realización de



obras tan conocidas como *"Ghost in the Shell"*<sup>263</sup>, o de su participación en festivales como Sitges<sup>264</sup> y Venecia<sup>265</sup> en el 2008 con *"Surcadores del cielo"*<sup>266</sup>. No podemos considerar que su nombre posea el mismo relieve en Occidente que Miyazaki o Takahata, a pesar de todo, es un realizador bastante reconocido en Japón y en los círculos del anime.

El principal problema con el que nos encontramos a la hora de analizar el realismo dentro de las obras de Oshii, es la gran carga de índole filosófica que las rodea. Obras como *"Angel's Egg"*<sup>267</sup> o la ya mencionada *"Surcadores del cielo"*, suponen un claro ejemplo de este aspecto. En el caso concreto de *"Surcadores del cielo"* se trata el tema de la juventud, el concepto de la guerra, y en relación con este último, aspectos políticos. Estos temas no se muestran desde una posición neutra, sino que se encuentran rodeados por aspectos de índole filosófica.

Un caso aún más visible lo supone *"Ghost in the Shell"*, ya que en varias ocasiones de la obra podemos encontrar diálogos puramente filosóficos.

- *"[...] a veces sospecho que no soy yo quien creo que soy, que quizás morí hace mucho tiempo y alguien cogió mi cerebro y lo metió en este cuerpo. Puede que yo nunca haya existido y que sea completamente sintética como ese robot"*
- *"Tú tienes neuronas humanas en ese cascarón de titanio, te tratan como a los demás humanos, así que deja de angustiarte."*
- *"Pero eso es lo único que me hace sentir humana, la forma en que me tratan, quién sabe lo que hay dentro de nuestras cabezas. ¿Has visto el interior de tu cerebro?"*

---

<sup>263</sup> OSHII, MAMORU; *"Ghost in the Shell"* AKK *"Kokaku kidotai"*; Bandai Visual Company, Kodansha, Manga Video, Production I.G.; 1995.

<sup>264</sup> [http://www.filmaffinity.com/es/awards.php?award\\_id=sitges&year=2008](http://www.filmaffinity.com/es/awards.php?award_id=sitges&year=2008)

<sup>265</sup> *"Deslumbró [en el Festival de Venecia]. (...) elaboradísimo paso adelante en el que se mezclan todos los tipos de animación. (...) espectaculares las escenas aéreas."* (Luis Martínez: *Diario El Mundo*)" visible en; <http://www.filmaffinity.com/es/film826399.html>.

<sup>266</sup> OSHII, MAMORU; *"Surcadores del cielo"* AKK *"Sukai kurora"* AKK *"The Sky Crawlers"*; Production I.G., Nippon Television Network Corporation (NTV); 2008.

<sup>267</sup> OSHII, MAMORU; *"Angel's Egg"* AKK *"Tenshi no tamago"* AKK *"Mystical Egg of the Angels"*; Studio DEEN, MK Productions, Dr. Movie; 1985.

- "Me da la impresión de que dudas de tu propio espíritu"
- "Y si un cerebro cibernético pudiera generar su propio espíritu, crear un alma por sí mismo. Y si fuera así ¿dónde estaría la importancia de ser humanos?"<sup>268</sup>

En este diálogo, podemos ver referencias hacia el concepto de humano, del alma y del espíritu, todos ellos planteados desde una posición filosófica, la cual podemos considerar permanente a lo largo de todo el filme.

Estos conceptos de humanidad, de existencia, etc., son referencias constantes en las obras filosóficas. Oshii es un realizador que recurre con normalidad hacia estos aspectos filosóficos de la vida, no solo en *"Ghost in the Shell"*, sino que



podemos observarlos a lo largo de toda su filmografía de animación.

La primera conclusión a la que podemos llegar, refiriéndonos a la filmografía de Oshii, es que esta se compone por obras con una marcada tendencia

filosófica y no onírica<sup>269</sup>, como se la ha llegado a definir. *"Ghost in the Shell"*, al tratarse posiblemente de la obra

<sup>268</sup> Diálogos versión doblada. En torno al minuto 00:42 de la película.

<sup>269</sup> "[...] *"Ghost in the Shell"* (1995) di Mamoru Oshi[i] sorprende con la sua atmosfera onírica e il suo scenario urbano iperrealista." Traducción aproximada: *"Ghost in the Shell"* (1995) de Mamoru Oshii sorprende con su atmosfera onírica y su escenario urbano hiperrealista" en GÉNIN, BERNARD; *"Il cinema d'animazione: Dai disegni animati alle immagini di sintesi, dalla matita al computer, pro e contro Disney, Europa - Giappone: il cartone animato oggi"*; Lindau s.r.l.; Torino 2005. Pág. 18. En estas líneas se define la atmosfera como "onírica", esto es una contraposición si después de define los escenarios como hiperrealistas, salgo que la atmosfera la entendamos como la globalidad de la obras, pero en este caso su definición es errónea ya que el sentido de los diálogos es de carácter filosófico y no onírico, al igual que muchas de las imágenes como puede ser el caso de la lucha final en donde se muestra una cadena evolutiva. Por otro lado la atmosfera en si tampoco posee los rasgos oníricos como podríamos

de animación más comercial de su carrera, muestra estos aspectos filosóficos de una forma bastante clara. En el pequeño diálogo que hemos transcrito, podemos observar ciertas referencias a aspectos puramente filosóficos, los cuales son tratados por múltiples autores.

Pero estas referencias a la filosofía no se centran solamente en el aspecto sonoro, sino que se acompañan en el campo visual, como por ejemplo en la misma película, en la escena de la lucha final, la cual se desarrolla en una especie de viejo museo donde existe una cadena evolutiva, la cual se destruye de una forma ascendente llegando en último lugar al "ser humano",<sup>270</sup> posteriormente todo se ve reforzado por el diálogo que se produce entre los dos, en relación con la evolución.

Por lo tanto, es imprescindible hablar de una tendencia filosófica cuando nos estemos refiriendo a las obras de este autor. Esto supone una cierta complicación a la hora de analizar sus filmes, y ante todo, a la hora de ponerlos en relación con una tendencia realista.

### **7.5.1 Los aspectos filosóficos**

Estos aspectos filosóficos, por un lado, responden a una serie de inquietudes personales del autor y, por otro, a unos planteamientos propios del género humano, los cuales se han ido repitiendo a lo largo del tiempo, a lo que debemos añadir, algunos aspectos propios de la cultura japonesa.

Los aspectos filosóficos propios del realizador no los podemos considerar realistas como consecuencia de responder a una tendencia subjetiva de una personalidad concreta. Por otro lado, los aspectos propios de la cultura japonesa adquieren una especial relevancia en las obras post-apocalípticas, de las cuales hablaremos al final de este apartado.

---

verlos en las obras ya mencionadas "*Perfect Blue*" o "*Paprika*" ambas de Satoshi Kon, y ambas con una importante impronta onírica en su mensaje y en su visualización.

<sup>270</sup> En torno a 01:04 de la película.

En lo que se refiere a la filosofía en general, esta acarrea una serie de complicaciones que no posibilitan una fácil clasificación como realista o no realista. La filosofía que se muestra no es consecuencia del etéreo, sino que se fundamenta en la sociedad y en el ser humano: son inquietudes, situaciones, planteamientos, etc. Todos estos elementos se basan en la experiencia humana, y por lo tanto, se encuentran relacionados con el mundo real. En este sentido, podemos considerar que la filosofía es una fuente de realismo. Muchos de estos planteamientos, como por ejemplo el de la propia existencia humana, no son planteamientos que se corresponden exclusivamente a la sociedad actual, sino que son planteamientos que han perdurado a lo largo de las épocas, y que podríamos considerar inherentes al ser humano. El concepto de realismo que habíamos planteado al inicio del trabajo, en relación con la filosofía pierde fuerza, tendiendo a considerar que estos aspectos no responden a la realidad inmediata, sino a la propia construcción del ser humano.

Los aspectos filosóficos no corresponden a una filosofía acorde con el tiempo en el cual se plantea el filme, sino que responden a principios generales del universo filosófico, debemos considerar que el concepto de realismo pierde fuerza, ya que estos aspectos filosóficos pueden ser considerados atemporales, y por consiguiente, ya no cumplirían los principios básicos para definir una obra como realista.

Tenemos que atender a los diferentes aspectos filosóficos y clasificarlos según su tendencia para determinar su relación con el realismo. La primera clasificación se correspondería a la ya mencionada de los aspectos subjetivos del realizador, los cuales no son realistas. La segunda, serían los aspectos propios de la cultura japonesa, y la tercera, los aspectos generales de la humanidad. Posteriormente, estos últimos, tendríamos que volver a clasificarlos entre aquellos que responden a una tendencia general de la filosofía, y aquellos que corresponden a una tendencia temporal de la filosofía.

Son estos criterios temporales los que definirán la obra como realista o no. Estos aspectos se correspondan con una tendencia filosófica del momento en el cual se realiza



la obra, conduciendo estos elementos a reflejar un pensamiento concreto de la sociedad de la época.

Los conceptos filosóficos cuando son sometidos a unos criterios temporales en su construcción, que los limitan y definen, favorecen que los mismos se conviertan en realismo, mostrando una tendencia o mentalidad concreta que se corresponde a la época en que se realiza el filme (pensamientos de épocas anteriores no cumplirían el criterio básico de realismo).

En lo referente a Oshii, podemos considerar que muchos de los planteamientos que se presentan son bastante atemporales, son extrapolables a cualquier época y sociedad, la diferencia radical viene producida por los aspectos propios de la visión del mundo en Japón.

#### 7.5.2 Las obras post-apocalípticas



En relación con estos aspectos propios de la cultura japonesa, precisamos mencionar las obras post-apocalípticas, las cuales tienen una gran presencia en Japón como consecuencia, en gran medida, de que este es el único país que ha padecido las consecuencias de la bomba atómica<sup>271</sup>. Es habitual que en estos mundos post-apocalípticos se traten temas y asuntos de la realidad, promoviendo un análisis de la misma. Los autores

construyen un mundo post-apocalíptico para exagerar los aspectos de la realidad actual que quieren presentar. No todas las obras de este tipo son realistas, en la mayoría de los casos no lo son (sobre todo las obras que suelen

---

<sup>271</sup> Bombas que cayeron sobre Hiroshima e Nagasaki poniendo final a la Segunda Guerra Mundial.

llegar a España no las podríamos considerar realistas), pero existen obras realistas de este tipo, como podría ser, por ejemplo, "*Innocent Venus*"<sup>272</sup>. Esta analiza, nuevamente, el aspecto del terrorismo, si el fin justifica los medios, etc., todos ellos dentro de un marco post-apocalíptico que le ayuda a crear un mensaje más exagerado en lo referente a estos elementos, como si de una caricatura de los mismos se tratara.

#### 7.5.2.1 En la Obra de Oshii

Si atendemos a la obra de Oshii, vemos como esta tendencia post-apocalíptica ha poseído un gran peso en el autor, como en "*Angle's Egg*", donde podemos observar un mundo finito, con una tendencia clara hacia la destrucción.

En sus películas suelen tener una presencia importante las consecuencias de esta visión post-apocalíptica, y en muchas de ellas, se pueden extraer unos ciertos planteamientos filosóficos, consecuencia directa de esta visión propia de la sociedad japonesa.

Estos planteamientos, en la mayoría de los casos, se basan en una visión temporal de la sociedad, y por lo tanto, responden a aspectos de la realidad de la misma.

Por consiguiente, estos aspectos cobran una grandísima importancia a la hora de hablar del realismo, ya que son una serie de criterios que responden a una sociedad concreta, tanto espacial como temporalmente.

En lo que se refiere a Oshii, podemos ver como en casi todas sus obras existe una influencia post-apocalíptica importante, desde "*Angle's Egg*" a "*Ghost in the Shell*", que se centra en los *cyborgs* y



<sup>272</sup> KAWAOE, JUN; "*Innocent Venus*"; Bandai Visual, Brains Base; 2006.

el poder de la técnica, sin olvidarnos de "Surcadores del cielo", la cual responde a una realidad paralela del mundo actual, pero que al mismo tiempo muestra aspectos propios de este "subgénero".

Esta obra es, posiblemente, una de las más interesantes, ya que en ella se realiza un análisis de la juventud, de la pérdida de la niñez, y al mismo tiempo, una crítica brutal hacia la política actual. Podríamos definir esta obra como realista (por estos aspectos propios de la sociedad del momento), aunque el realismo es bastante diferente al que hemos tratado hasta el momento, centrándose más en aspectos filosóficos, que en la representación concreta de la sociedad.

Por consiguiente, y para concluir este apartado dedicado a Oshii, podemos considerar que sus obras se centran en una visión de la sociedad desde un punto de vista filosófico, lo cual complica la visión de la realidad dentro de sus producciones. Tendremos que analizar esta filosofía y ver a qué aspectos filosóficos se corresponden, para poder llegar a considerar sus obras como realistas o no. La filosofía no es un conocimiento que se construye de forma independiente a la sociedad, sino que se genera junto con ella. Todas las obras de Oshii poseen una mínima experiencia de realismo, por consiguiente, podemos decir que se trata de un realizador realista. Es conveniente matizar que su realismo, se fundamenta sobre aspectos filosóficos, y no sobre la visión tradicional del realismo, suponiendo una categoría especial del mismo, que se basa más en los aspectos de la mentalidad que en los de las situaciones concretas.

## **7.6. Studio Ghibli<sup>273</sup>.**

El Studio Ghibli se ha convertido en todo un referente a la hora de hablar de animación realizada en Japón, definiéndolo como el Disney japonés (tanto por sus obras, así como por la importancia que ha adquirido en el universo de la animación).

---

<sup>273</sup> <http://www.ghibli.jp/>

Los creadores de este estudio han sido dos de los animadores más importantes de la historia de este estilo de cine en Japón, transformando al estudio en toda una referencia dentro de la historia del cine. Nos estamos refiriendo a Hayao Miyazaki y Isao Takahata (autores que por su importancia hemos tratado en un punto independiente).



La productora la fundan en 1985<sup>274</sup>, tras varios años de trabajo conjunto. La fama internacional le llegaría, en gran medida, gracias al acuerdo firmado con el estudio Disney. El gigante de la animación firmó un contrato para distribuir las películas del estudio japonés. Entre ellas se encontraban "*La princesa Mononoke*" y "*El viaje de Chihiro*", obras que consagraron a Miyazaki en la cúspide de la animación, y que ayudaron a dar la fama internacional que hoy posee el Studio Ghibli en el mundo.

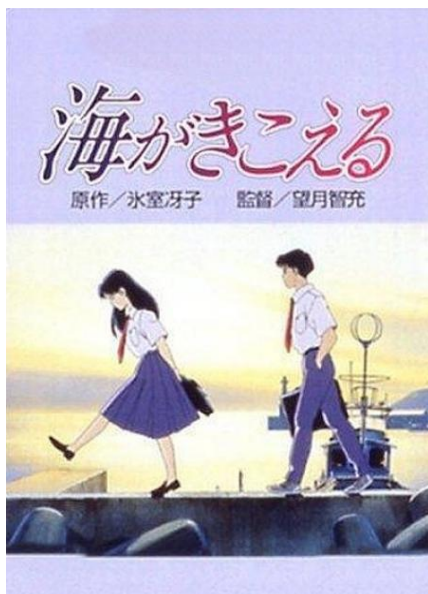
Las dos piedras angulares de la productora han sido sus creadores, pero esto no quiere decir que hayan sido los únicos autores que han participado en la construcción de la fama del estudio, ya que otros autores, algunos muy famosos como Oshii, han contribuido a acrecentar el mito de la productora. Hay que tener en cuenta que Miyazaki ha tentado varias veces de abandonar la dirección, antes de su cese definitivo en 2013, y Takahata se ha alejado de la dirección durante un largo período, hasta 2013, que estrena su última película.

#### 7.6.1. Puedo escuchar el mar

Tomomi Mochizuki es el director de "*Puedo escuchar el mar*"<sup>275</sup> (la única obra que realizó con el Studio Ghibli). Mochizuki, como la mayoría de sus autores contemporáneos, creció involucrándose en diversos aspectos de la animación,

<sup>274</sup> Sus verdaderos inicios los tendríamos que situar dos años antes (1983) con la producción de "*Nausicaä del valle del viento*"

<sup>275</sup> MOCHIZUKI, TOMOMI; "*Puedo escuchar el mar*" AKK "*Umi ga kikoeru*" AKK "*Ocean Waves*". Studio Ghibli, 1993.



desde la dirección, la producción o la realización de *Story Boards*, entre otros aspectos.

Desde finales de los 80, se involucró en proyectos como "*Ranma ½*" o "*Kimagure Orange Road*"<sup>276</sup>, que le dieron bastante fama. En 1993 se estrena "*Puedo escuchar el Mar*", su obra con el estudio Ghibli.

"*Puedo escuchar el mar*" es una obra audiovisual que se enfocó al mercado televisivo. Fue realizada por los jóvenes talentos del estudio (los implicados rondaban los 20 - 30 años), teniendo Mochizuki por aquel entonces 34 años. Se consideraba que esta era una forma de dar paso a las jóvenes promesas del mundo de la animación.

Centrándonos en el tema que nos concierne (el realismo), podemos considerar que esta obra se trata de uno de los mayores ejemplo de realismo en el Studio Ghibli. El formato de la obra adquiere las características de *shōjo*, y nos muestra una pequeña historia de amor entre estudiantes de instituto. La película trata sobre ese primer amor, y los sentimientos de las personas, así como las dificultades de adaptación cuando se sienten forzadas a realizar cambios sustanciales en sus vidas (en este caso, el traslado desde la capital a una pequeña ciudad costera, con el consiguiente cambio en el estilo de vida, así como la necesidad de empezar desde cero a una edad complicada).

#### 7.6.2. Susurros del corazón

Yoshifumi Kondô fue el encargado de realizar la película "*Susurros del corazón*"<sup>277</sup>. Yoshifumi Kondô fue una de las

<sup>276</sup> KOBAYASHI, OSAMU; MOCHIZUKI, TOMOMI; MORI, TAKESHI; NAKAMURA, KÔICHIRO; YOSHINAGA, NAOYUKI; "*Johnny y sus amigos*" AKK "*Kimagure Orange Road*" AKK "*Kimagure Orenjî Rôdo*", Studio Pierrot Co. Ltd., Toho Company; 1987.

<sup>277</sup> KONDÔ, YOSHIFUMI; "*Susurros del corazón*" AKK "*Mimi wo sumaseba*" AKK "*Whisper of the heart*", Studio Ghibli, 1995.

piezas fundamentales de la historia del estudio, siendo considerado el sucesor natural de Miyazaki y Takahata.

Kondô ya había trabajado con ambos directores antes de la formación del estudio Ghibli, en obras como *"Ana de las tejas verdes"*<sup>278</sup>. Llegando al estudio Ghibli en 1987, participaría en obras como *"Only Yesterday"* o *"Nicky, la aprendiz de bruja"*. Se trataba de un autor muy prometedor dentro de las filas del estudio, pero su carrera se truncó al fallecer en 1998<sup>279</sup>.



Centrándonos en la película, al igual que la anterior, es un ejemplo de realismo en el anime. Se trata nuevamente de un *shôjo* sobre el primer amor. A diferencia del anterior, aquí se trata el tema de la incertidumbre hacia el futuro, la lucha por los sueños, y la satisfacción personal. La historia de amor se ensombrece ante esta lucha personal. Tenemos que tener en cuenta la gran presión a la que son sometidos los jóvenes japoneses mediante su sistema educativo, que les obliga a pasar exámenes de acceso para los diferentes escalones educativos. Dada la importancia que tiene acudir a un centro u otro, se puede exigir a los estudiantes que enfoquen sus esfuerzos en una dirección a una temprana edad. En la obra *"El crisantemo y la espada"*<sup>280</sup>, se expone cómo (a diferencia de Occidente) a medida que las personas van creciendo, van perdiendo libertad, teniendo una vida cada vez más predeterminada.

---

<sup>278</sup> TAKAHATA, ISAO; BABA, KEN'ICHI; KOSHI, SHIGEO; KUSUBA, KÔZÔ; YOKOTA, KAZUYOSHI; *"Ana de las tejas verdes"* AKK *"Akage no An"* AKK *"Anne of green gables"*; Nippon Animation Co. Ltd.; 1979.

<sup>279</sup> Murió como consecuencia de una aneurisma. Se consideró que su muerte fue producida por un exceso de trabajo. Tras su muerte Miyazaki anunció su retirada de la animación, aunque no la haya llevado a facto, desde ese momento trabaja de una manera más relajada.

<sup>280</sup> Benedith, Ruth *"El Crisantemo y la Espada"*, Alianza editorial, 1974



Estos elementos son el tema central de muchas obras de anime, y este es un ejemplo más.

### 7.6.3. Haru, en el reino de los gatos.



"Haru, en el reino de los gatos"<sup>281</sup> es un spin-off de "Susurros del corazón". Se trata de la obra que escribió la protagonista de "Susurros del corazón", por lo que ya hemos visto alguna de sus escenas en la anterior obra.

La película es una fábula, bastante lejana al realismo. Se trata de una pequeña película de aventuras, que no pretende estudiar ni analizar la sociedad del momento.

Esta obra corrió a cargo de Hiroyuki Morita, autor que participó en obras como "El viaje de Chihiro".

### 7.6.4. Goro Miyazaki

Goro Miyazaki es el hijo de Hayao Miyazaki, hasta este momento ha dirigido dos obras dentro del Studio Ghibli.

La primera de ellas fue "Cuentos de Terramar"<sup>282</sup>, una adaptación de la novela de Ursula K. Le Guin. Esta adaptación supuso un enfrentamiento entre padre e hijo, ya que Hayao consideraba que su hijo no estaba listo para hacerse cargo de la obra.

Goro en sus inicios no pensaba seguir los pasos de su padre, por lo que se dedicó a



<sup>281</sup> MORITA, HIROYUKI; "Haru en el reino de los gatos" AKK "The Cat Returns" AKK "Neko no Ongaeshi"; Studio Ghibli; 2002.

<sup>282</sup> MIYAZAKI, GORO; "Cuentos de Terramar" AKK "Gedo Shinki" AKK "Tales from Earthsea"; Studio Ghibli, Buena Vista Home Entertainment, DENTSU Music and Entertainment, GNDHDDT, Hakuhodo DY Media Partners, Mitsubishi Shoji Co, NTV, Nibariki, Toho Company; 2006.

otros trabajos<sup>283</sup>. Fue durante el desarrollo del guión de esta obra, cuando decidió dar el paso hacia la dirección.

Centrándonos en el tema del realismo, no podemos considerar que esta obra suponga una muestra relevante de realismo, siendo una obra de fantasía y aventuras.

Su siguiente obra fue "*From Up on Poppy Hill*"<sup>284</sup>, estrenada en Japón en el verano de 2011. La película se trata de una adaptación de un manga de los años 80 sobre una niña en el Japón de los 60. Al realizarse la adaptación en 2011, la actualidad de los hechos que en la película se tratan, se encuentra desfasada, por este motivo, no podemos considerar esta obra como una muestra de realismo.



#### 7.6.5. Arrietty y el mundo de los diminutos.

"*Arrietty y el mundo de los diminutos*"<sup>285</sup> se trata de la última obra de Ghibli en llegar a España (a octubre de 2013). La dirección corrió a cargo de Hiromasa Konebayashi, aunque el guión lo desarrolló Hayao Miyazaki.

La película es una adaptación del cuento infantil "*The Borrowers*", ambientándolo en Japón. El estilo de la película nos recuerda a las obras de Miyazaki, lo que ha llevado a considerar a Hiromasa como el sucesor de Miyazaki en el estilo. Aún es pronto para determinar si esto será cierto, pues esta es su primera obra.

<sup>283</sup> Entre ellos, un documental sobre su padre y el museo Ghibli producido por el Studio Ghibli.

<sup>284</sup> MIYAZAKI, GORO; "*From Up on Poppy Hill*" AKK "*Kokurikosaka kara*" AKK "*From Kokuriko Hill*" AKK "*Kokurikozaka kara*"; Studio Ghibli, 2011.

<sup>285</sup> KONEBAYASHI, HIROMASA; "*Arrietty y el mundo de los diminutos*" AKK "*Karigurashi no Arrietty*" AKK "*Yukashita no kobito-tachi*" AKK "*The Borrowers*" AKK "*The Secret World of Arrietty*"; Studio Ghibli, Dentsu Inc., Hakuhodo DY Media Partners, Mitsubishi Corporation, NTV, TOHO; 2010.



La película es un cuento infantil que posee muchas de las características de las obras de Miyazaki, asimilándose en gran medida a su estilo, al igual que al estilo cinematográfico japonés tradicional. Podemos considerar que la película posee un tiempo claramente pausado y calmado, con muchas similitudes con las obras de posguerra.

Sin detenernos en las características de la película, podemos considerar que no se trata de una muestra de realismo dentro del estudio Ghibli. Como hemos comentado antes, se trata de un cuento, que no intenta analizar la realidad de la sociedad japonesa del momento.



#### 7.6.6. Otras obras (no largometrajes)

El Studio Ghibli ha participado en diversos proyectos, como documentales o publicidad. Muchos de los productos que han realizado (como puede ser el caso de la publicidad), se han realizado en anime. En el caso de la publicidad, está claro su fin comercial (incitar al consumidor a adquirir un determinado producto concreto), por lo que sería casi imposible relacionarlo con el realismo.



Dentro de este apartado, tendrían cabida los autopromocionales del museo Ghibli, así como una larga lista de obras creadas por Hayao Miyazaki para este museo. Dado que la obra de Miyazaki se ha expuesto de forma previa, no vamos a detenernos en analizarlos.

Entre las otras obras que se han realizado dentro del estudio, podemos mencionar el medimetroaje "Iblard

*Jikan*<sup>286</sup>, que acompañó la edición de DVD de "Cuentos de Terramar". Se trata de una obra de animación experimental, que se centra en las obras pictóricas de Naohisa<sup>287</sup>. No se trata de una obra que podríamos englobar dentro del anime ni del realismo.

Otro medimetraje del estudio sería "Night of Taneyamahara"<sup>288</sup> de Kazuo Oga. Nuevamente se trata de un cortometraje que se aleja de la estética del anime, haciendo un ejercicio de experimentación dentro de la animación. En el aspecto de la narración, tampoco podemos vincular el corto a la narrativa realista, ya que nuevamente estamos ante una fábula o cuento.

## 7.7. Mamoru Hosoda

Estudiante de pintura, su primer trabajo lo realizó como animador de la Toei Animation<sup>289</sup>. En esta productora realiza sus primeras incursiones en el mundo de la dirección. Sus primeras obras estarán relacionadas con la franquicia de "Digimon"<sup>290</sup>.

Sus dos primeros largometrajes están vinculados con esta franquicia. Hosoda está al cargo de las dos primeras películas que salieron al mercado sobre el universo "Digimon". La primera de las adaptaciones será "Digimon Adventure"<sup>291</sup>. Esta obra mantiene las características de la serie original en la que está basada. Se trata de una producción muy similar en su



<sup>286</sup> INOUE, NAOHISA; "Iblard Jikan" AKK "Ibarâdo jikan" AKK "Ibarado Time", Studio Ghibli, 2007.

<sup>287</sup> Un ejemplo cercano sería la película española de animación "De profundis" de Miguelanxo Prado.

<sup>288</sup> OGA, KAZUO; "Night ot Taneyamahara" AKA "Taneyamahara no yoru", Studio Ghibli, 2006.

<sup>289</sup> <http://www.nausicaa.net/miyazaki/howl/faq.html#director>

<sup>290</sup> HAYAKAWA, KEIJI; HOSODA, MINORU; IMAMURA, TAKAHIRO; IMAZAWA, TETSUO; KAKUDO, HIROYUKI; KAWADA, TAKENORI; KOSAKA, HARUME; MIYAHARA, NAOKI; NAKAMURA, TETSUHARU; SHIBATA, HIROKI; YOSHIZAWA, TAKAO; "Digimoshn Adventure" AKA "Dejimon adobenchâ" AKA "Digimon: Digital Monsters"; Toei Animation Company, 1999

<sup>291</sup> HOSODA, MAMORU; HOSODA, MINORU; YAMAUCHI, SHIGEYASU; "Digimon: The movie" AKA "Digimon Adventure"; Toei Animation; Yomiko Advertising; 1999.

estilo a "*Pokémon*"; una obra de aventuras con escasa vinculación con la realidad. Las peleas y la lucha contra el "mal" podríamos decir que es el tema central en el que se inspira la narración.

Su segunda producción como director es la continuación de su obra "*Digimon Adventure*". Su segunda obra llevaba por título "*Digimon Adventure: Bokura no War Game*"<sup>292</sup>. La obra sigue en la línea de la anterior, no en vano, se trata de su continuación. Ninguna de estas dos primeras incursiones podemos considerar que posean una especial vinculación con la realidad.

En 2001 Hosoda se traslada al Studio Ghibli, donde se le menciona como posible director de "*El castillo ambulante*", obra que finalmente no realizaría<sup>293</sup>, corriendo, finalmente, la realización de la película, a cargo de Hayao Miyazaki.

Mamoru Hosoda, tras su paso por el Studio Ghibli, vuelve a la Toei Animation, donde realizará "*Superflat Monogram*"<sup>294</sup>, un pequeño corto de unos escasos 5 minutos. Esta obra la realiza en cooperación con Louis Vuitton, generando una obra de índole comercial.

Aún en la Toei, realizará un nuevo cortometraje, en esta ocasión perteneciente a la saga de "*One Piece*". La película lleva por título "*One Piece: Barón Omatsuri y la Isla Secreta*"<sup>295</sup>. Se trata de la sexta película basada en los personajes de "*One Piece*", y como sucedía con sus anteriores largometrajes, se encuentra claramente influenciada por la serie en la que se basa. Esta serie es un *shōnen* tradicional, donde el protagonista busca conseguir convertirse en el rey de los piratas, para lo cual tendrá que enfrentarse a varios enemigos. A muy grandes rasgos, esta sería la historia de este anime, y como podemos observar, posee poca relación con la realidad.

Hosoda llega en 2005 a MadHouse, productora donde realizará sus obras más recientes. En este estudio realizará "*La chica que saltaba a través del tiempo*"<sup>296</sup>. Esta obra obtuvo varios premios, entre ellos el del Festival de Cine de Sitges a la mejor película de animación.

---

<sup>292</sup> HOSODA, MAMORU; "*Digimon Adventure: Bokura no war Game*", Toei Animation; 2000

<sup>293</sup> <http://www.nausicaa.net/miyazaki/howl/faq.html#director>

<sup>294</sup> HOSODA, MAMORU; "*Superflat Monogram*" Toei Animation; 2003

<sup>295</sup> HOSODA, MAMORU; "*One Piece: Barón Omatsuri y la Isla Secreta*" AKA "*One Piece: Baron Omatsuri Danshaku to Himitsu no Shima*" AKA "*One Piece: Baron Omatsuri and the Secret Island*"; Toei Animation; 2005

<sup>296</sup> HOSODA, MAMORU; "*La chica que saltaba a través del tiempo*" AKA "*Toki wo kakeru shōjo*" AKA "*The Girl Who Leapt Through Time*"; MadHouse Ltd., 2006



La protagonista de esta obra es Makoto, una joven de instituto que disfruta de su días junto a sus amigos Chiaki y Kosuke jugando al béisbol. Un día Makoto encontrará de forma inesperada una máquina que le permitirá retroceder en el tiempo.

A pesar de la temática de ciencia ficción, se trata de una obra de índole realista, ya que nos muestra la vida cotidiana de sus personajes, así como las relaciones que se generan en esa edad.

El tema de la película es un análisis del temor de los jóvenes al paso del tiempo y al avanzar de etapa en la vida. Los jóvenes se encuentran viviendo una vida placentera, la cual sufre multitud de cambios durante esta etapa de la vida. La protagonista se enfrenta a su deseo de mantener su vida actual sin cambios. La posibilidad de saltar en el tiempo, le permite impedir cualquier tipo de modificación en sus vidas.

En la película se mencionan en varias ocasiones el deseo de mantener la situación actual y el rechazo al avance. La intención de Makoto es permanecer con sus dos amigos jugando al béisbol y asistiendo a partidos de este deporte. La protagonista expresa sus deseos de mantener sus circunstancias actuales en varias ocasiones.

La incertidumbre del futuro, la presión a los cambios y al avance en las etapas de la vida, es el tema central que trata la película. En la película se menciona la necesidad de decidir el futuro por parte de los protagonistas, los cuales tienen que rellenar un impreso con sus diferentes elecciones. Al principio de la película, la protagonista es incapaz de decidir, mientras que una vez que acepta que el tiempo pasa, toma su decisión.

En la película se menciona una frase relacionada con el tiempo, que transmite la idea que el tiempo no se detiene y avanza.

La cinta es una obra realista, ya que muestra la situación que viven los jóvenes en un momento concreto de su vida, en la cual deben tomar una serie de decisiones que

comprometerán su futuro, pero que, sin duda, provocarán cambios en su vida cotidiana.

La segunda obra que realiza en el estudio MadHouse fue "Summer Wars"<sup>297</sup>. Esta obra nuevamente obtuvo diversos reconocimientos internacionales, entre ellos una nominación en los premios Annie al mejor director<sup>298</sup>.

En esta película se analiza la dependencia actual que ha ido surgiendo en la sociedad hacia las nuevas tecnologías.

Internet, el móvil, los ordenadores, etc., se han convertido en aspectos imprescindibles de la vida cotidiana.

Nuevamente, Hosoda disfraza su análisis de la sociedad en un relato cercano a la ciencia ficción. No solamente se



centra en analizar la vinculación de la sociedad actual con las nuevas tecnologías, sino que analiza también las relaciones de los jóvenes japoneses entre sí, así como con la familia.

En la obra se muestra cuál es la situación de los jóvenes actuales en relación con todos estos elementos. No tenemos que olvidar que son los jóvenes los que usan en mayor medida las nuevas tecnologías, y esto queda reflejado en la película en el momento del enfrentamiento en el mundo virtual.

Estas dos últimas obras del autor muestran un estilo más realista que sus predecesoras, influenciado, indudablemente, por la desvinculación que poseen estas obras de cualquier tipo de producción previa.

El tema central de las obras es la representación de la juventud japonesa en diferentes aspectos, como los cambios

<sup>297</sup> HOSODA, MAMORU "Summer Wars" AKA "Samâ Wôzu"; MadHouse Studios; 2009.

<sup>298</sup> En el año 2010.



a los que se tienen que enfrentar los jóvenes en diversos momentos de su vida.

## 7.8. Osamu Tezuka

Osamu Tezuka es uno de los personajes más relevantes de toda la historia de anime. A Tezuka se le puede considerar el dios del manga y el padre del anime. Su labor como *mangaka* es indiscutible y de una relevancia destacable, no obstante, en este pequeño apartado, vamos a centrarnos en su labor en el anime.

Su primera participación cinematográfica fue "*Saiyuki*"<sup>299</sup>, largometraje de 1958 que realizó en colaboración con la Toei Doga. Esta obra es una fábula con animales, muy similar a las obras de esta época. Posiblemente, el hecho más destacable de esta obra es, sin duda, la posibilidad de realizar obras audiovisuales que se le ofrecen a Tezuka.

En 1962 Tezuka creará la productora Mushi (nombre que le dio Tezuka a la productora que había creado en 1960; Tezuka Osamu Productions Doga-bu). Dentro de esta productora Tezuka realizará la mayoría de sus trabajos audiovisuales.



En 1963, y a través de su productora, realiza para la televisión japonesa la adaptación de su obra "*Astro Boy*"<sup>300</sup>. Esta serie posee una gran importancia en la historia del anime. Se creará un punto de inflexión que influenciará a todas las producciones posteriores.

"*Astro Boy*" fue la primera serie televisiva con el estilo anime y, posiblemente, la primera obra propiamente de anime<sup>301</sup>. El estilo de esta obra se traspasará a muchas

<sup>299</sup> TEZUKA, OSAMU "*Saiyuki*"; Toei Doga; 1958

<sup>300</sup> TEZUKA, OSAMU; RINTARO; YAMAMOTO, EIICHI; SUGII, GISABURÔ; DEZAKI, OSAMU; TOMINO, YOSHIYUKI "" AKA "*Tetsuwan Atom*" AKA "*Astro Boy*"; Mushi Productions; Fuji Tv; 1963

<sup>301</sup> Se considera que "*Panda y la serpiente mágica*" del año 58 es la primera obra de anime. En ella podemos observar muchas de las características que definen al anime. A pesar de poseer muchas de estas características, en ella no se reflejan muchas otras, como por ejemplo la forma de los ojos. Podríamos considerarla una obra de pre-anime, donde ya se da forma a muchas de las características del posterior estilo.

de las producciones de la época, dando origen a una cuantía importante de producciones que poseen este estilo, y por lo tanto, generando una forma de animación nueva y consolidada en el éxito de estas obras.

La serie constó de 193 episodios, por lo que su emisión se prolongó durante unos cuatro años<sup>302</sup> en Fuji TV, emisora en la que se programaba.

La serie nos cuenta la historia de Astro Boy, un robot creado por el Doctor Tenma a semejanza de su hijo fallecido en un accidente de tráfico. Este robot posee innumerables armas: como cohetes, láser, etc. El protagonista tendrá que enfrentarse a diversas aventuras, que van desde intentar conseguir batería, o evitar que lo secuestren.

No podemos considerar que la serie refleje ni la situación del momento ni a la sociedad, por consiguiente, no se trata de una obra de carácter realista. No obstante, tenemos que destacar las diferencias que existen entre esta obra y las revisiones posteriores.

En 1980 se realizó una nueva adaptación de la obra. Esta vez constaba de 52 episodios, algo más de una cuarta parte de los episodios anteriores. La historia sigue siendo similar a la anterior, no obstante, se observan algunos cambios, sobre todo, en el papel del Doctor Tenma.

El Doctor Tenma, creador de Astro Boy a imagen y semejanza de su hijo fallecido en un accidente de tráfico, posee unas características diferentes en cuanto a su personalidad en las diversas adaptaciones. La obra de la década de los 60 no muestra ningún tipo de relación entre padre e hijo, simplemente asistimos al accidente que produce el fallecimiento del hijo del Doctor Tenma. Este crea un robot para sustituir a su propio hijo, pero al no cumplir sus expectativas, lo rechaza y decide venderlo al circo de robots.

En la adaptación de los 80 se desarrolla de una manera más profunda la relación existente entre padre e hijo. Tras el fallecimiento de este en un accidente de tráfico, se muestra el dolor del Doctor Tenma, y cómo este crea a Astro Boy para sustituir a su hijo fallecido, Tobio, y así corregir sus errores pasados. El doctor crea al robot, situándolo en una situación mental complicada, ya que se enfrenta a la negación de la muerte de su hijo. Astro Boy es el sustituto, pero al mismo tiempo, sabe de la falsedad del mismo, se trata de un robot de su creación. Esta

---

<sup>302</sup> Desde el 1 de enero de 1963, hasta el 31 de diciembre de 1966.

situación llevará al Doctor Tenma a renegar en un momento de Astro Boy (aunque posteriormente lamentará sus acciones), lo que conducirá al robot a firmar un contrato con el responsable del circo.

Ambas series muestran una relación muy diferente entre padre e hijo, siendo la relación de la producción de los años 60 más cercana a la tradición japonesa de la familia<sup>303</sup>, mientras que la adaptación de los 80 responde a una visión más cercana a su época. Por consiguiente, y a pesar de no poseer ninguna de las dos una visión realista, determinados aspectos reflejan una cercanía a la época en la que se realizaron.

En 2003, y coincidiendo con el cuadragésimo aniversario de la primera serie, se realizó una nueva adaptación de la obra. En esta ocasión, se reducían los episodios a 50, realizándose un alejamiento del *shōnen* original hacia un producto del género *kodomo*. Esto supuso una simplificación del mensaje y del estilo.

La adaptación cinematográfica realizada en 2009 fue una coproducción de los Estados Unidos, y la llevó a cabo un director inglés, asimilando el mensaje a una visión más occidental.

La primera serie que adaptó la obra de Tezuka sufrió una importante censura por parte de las autoridades, las cuales no la consideraban apta para el espectador estadounidense (que en aquel entonces se entendía que eran los niños). Esto llevó a realizar pequeñas modificaciones en la adaptación, como por ejemplo, la muerte de Tobio, la cual sucede a manos de un robot, y no por un accidente de tráfico.

A pesar de no tratarse ninguna de ellas de una producción de carácter realista, podemos observar cómo estas se van adaptando a la sociedad del momento concreto en el que se realizan, así como al entorno de producción (en el caso de la adaptación cinematográfica de 2009).

Antes de concluir este pequeño repaso por las diversas obras que adaptaron "Astro Boy", manga original de Tezuka, tenemos que destacar que su creador sólo participó en la primera creación, la serie de los 60<sup>304</sup>, junto a Rintarō.

---

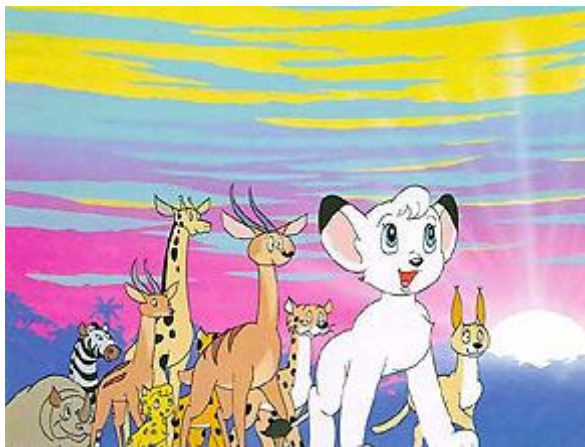
<sup>303</sup> Ésta viene explicada en la obra "El crisantemo y la espada"

<sup>304</sup> En la serie de los 80' realizó una labor de script



Retornando a la obra audiovisual de Tezuka, un año después del estreno de "Astro Boy", llega a las pantallas de la televisión japonesa "Big X"<sup>305</sup>, historia que nos remonta a la Segunda Guerra Mundial para contarnos la creación y posterior ocultación de un arma de destrucción masiva. Tras el final del conflicto bélico, un grupo de neonazis buscan esta arma.

La producción posee claras características de una producción de *shōnen*. Al igual que sucedía en "Astro Boy", el protagonista tendrá que ir superando una serie de obstáculos y enemigos. En la obra se nos muestra nuevamente el concepto de un posible apocalipsis y de la destrucción, tan arraigado en la mentalidad japonesa de la época.



Un año más tarde estrena "Kimba, el León Blanco"<sup>306</sup>. Esta será la primera serie japonesa en color. Nuevamente, Tezuka se coloca a la cabeza en los avances, realizando una obra de anime íntegramente en color, y convirtiéndose en una producción de referencia, que influenciará, entre otras, a la obra de Disney "El rey león"<sup>307</sup>.

En el 65 también se realiza "Space Patrol Hopper"<sup>308</sup>. Entre las curiosidades, este año fue invitado por Kubrick para que le ayudase con su obra "2001, una odisea en el espacio"<sup>309</sup>, oferta que Tezuka declinó.

Durante el año 67, sale a la luz "La princesa caballero", adaptación del manga del mismo autor, que supuso la primera obra del género *shōjo* de la historia. Nuevamente, Tezuka se transforma en el origen de un género de manga y anime. Esta obra, básica a la hora de estudiar el *shōjo*, influenciará a las producciones posteriores de este género.

<sup>305</sup> TEZUKA, OZAMU (Creador) "Big X" AKA "Bikku X"; Tokyo Movie Shinsha; 1964

<sup>306</sup> RINTARO; TEZUKA, OZAMU; "Kimba the White Lion" AKA "Kimba, el león blanco" AKA "Jungle Taitei" AKA "Janguru Taitei"; Mushi Productions, Media Blasters, The Right Sfut International; 1965

<sup>307</sup> MINKOFF, ROB; ALLERS, ROGER "The Lion King" AKA "El rey león"; Walt Disney Pictures; 1994

<sup>308</sup> TEZUKA, OSAMU; "Space Patrol Hopper" AKA "Space Patrol Hopper: Space Boy Jun" AKA "Uchû Patrol Hopper Uchûkko Jun" AKA "Uchû patorôru hoppa"; Toei Animation; 1965

<sup>309</sup> KUBRICK, STANLEY; "2001, A Space Odyssey" AKA "2001: Una odisea del espacio"; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Productions; 1968

Un año después, en el 68, llega "*Banpaiya*"<sup>310</sup> adaptación de su manga que supone una mezcla entre animación y actores de carne y hueso.

La huella de Tezuka se va instaurando en estas primeras producciones de anime de la historia, convirtiéndose en el mayor referente para las producciones posteriores. En estos primeros años la producción aún no es muy numerosa, por lo que su estilo marcará una referencia.

Durante estos años Tezuka no se dedica exclusivamente a la animación más comercial, sino que participará en varias obras de animación experimental, no sólo como director, sino también como productor, guionista, etc., de diferentes obras.

Su labor no se limitó exclusivamente al desarrollo del anime como un estilo en sí, sino que contribuyó al desarrollo de la animación investigando en nuevas técnicas, narraciones, etc.

Entre sus obras como director podemos destacar "*Osu*", "*Sirena*", "*La gota*", "*Recuerdos*", "*Cuadros de una exposición*" o "*El génesis*". La mayoría de estas obras eran cortometrajes o medimetrajes.

A diferencia de sus obras más comerciales, estas obras experimentales le confieren a Tezuka una mayor libertad a la hora de animar y narrar historias. Con un estilo gráfico que en ocasiones bebe del anime para construirse, aunque no es su única influencia, Tezuka crea historias más cercanas a la realidad.

No todas las obras experimentales que realiza son propiamente realistas, ya que en algunas obras la prioridad es el estudio de las técnicas de animación, y no tanto la narración.

Entre sus obras como productor y guionista tenemos que destacar "*Historias de una calle*"<sup>311</sup>, en la cual se retrata la crueldad de las guerras. Se trata de una obra antibelicista que nos recuerda la realidad japonesa tras el conflicto bélico, período que vivió Tezuka y que le influenciará enormemente en sus obras.

---

<sup>310</sup> TEZUKA, OSAMU; "*Banpaiya*" AKA "*Vampire*"; Mushi Productions; 1968

<sup>311</sup> YAMAMOTO, EIICHI; YAMAMOTO, YUSAKU; "*Historias de una calle*" AKA "*Aru machikado no monogatari*" AKA "*Story of a Certain Street Corner*" AKA "*Tales of the Street Corner*"; Mushi Productions, 1962

Dentro de estas obras experimentales podemos situar tres largometrajes "*Las mil y una noches*<sup>312</sup>", "*Cleopatra*<sup>313</sup>" y "*Belladonna of Sadness*<sup>314</sup>". La primera y tercera son unas obras producidas por Tezuka, mientras que la segunda, se trata de una obra dirigida por este.



"*Cleopatra*", de 1970, supuso una muestra de animación para adultos con elevadas dosis de erotismo, y claras incitaciones sexuales. Esto le supuso grandes problemas a la hora de exportar esta obra a los Estados Unidos. Esta película fue la primera obra de animación en obtener la calificación X, consecuencia de mostrar varios desnudos femeninos a lo largo del metraje.

Esta trilogía ideada por Tezuka se adelantó a obras para adultos como "*Fritz the cat*". Fue una apuesta por la animación para adultos, algo que en el Japón de la época se podía aceptar, pero que se alejaba de los ideales instaurados por Disney de la animación occidental, donde se

---

<sup>312</sup> YAMAMOTO, EIICHI "*Las mil y una noches*" AKA "*Senya ichiya monogatari*" AKA "*One Thousand and One Arabian Nights*" AKA "*1001 Nights*"; Mushi Productions; 1969

<sup>313</sup> YAMAMOTO, EIICHI; TEZUKA, OSAMU; "*Cleopatra*" AKA "*Cleopatra; Queen of Sex*" AKA "*Kureopatora*"; Mushi Productions; 1970

<sup>314</sup> YAMAMOTO, EIICHI; "*Belladonna of Sadness*" AKA "*Kanashimi no Beradona*"; Mushi Productions ; Nippon Herald Films ; 1973

promovía que las obras de dibujos tendrían que enfocarse a un público infantil.

Su labor en obras experimentales no se limitó exclusivamente a su etapa de Mushi Productions, sino que, una vez que esta productora desaparece, Tezuka prosigue su labor experimental en su nueva compañía, Tezuka Production.

Tezuka abandona Mushi Productions en 1971, desapareciendo esta dos años después. Ese año crea Tezuka Productions, su nueva empresa y con la cual desarrollará sus últimas obras. Dentro de las obras experimentales tenemos que destacar los cortometrajes "*Jumping*<sup>315</sup>", "*Una película estropeada*<sup>316</sup>", "*Push*<sup>317</sup>", "*Muramasa*<sup>318</sup>" o "*Autoretrato*<sup>319</sup>" o el mediometraje "*Mori no densetsu*<sup>320</sup>".

En estas obras Tezuka prosigue con su labor de estudio sobre las técnicas de animación, así como su narración, intentando llegar un paso más allá de lo que se conocía hasta el momento.

Tenemos que destacar entre todas estas obras "*Autorretrato*", donde Tezuka usa la animación para retratarse a él mismo. Esta no es la primera vez que Tezuka se retrata a sí mismo en sus obras, ya que en algunas producciones aparecerá como un personaje más de la narración. No obstante, las técnicas usadas son diferentes, y la profundidad del retrato difiere entre las diversas producciones, siendo este cortometraje el más profundo de los retratos de este autor.

El mediometraje "*Mori no densetsu*" supone un estudio de la música en la animación, parecido a lo que ya había realizado la compañía Disney en "*Fantasía*<sup>321</sup>" o con las Silly Simphonie. Nos narra la vida en el bosque, acompañados por algunos de los personajes más famosos de Tezuka, todo ello regido por la cuarta sinfonía de Tchaikovsky.

---

<sup>315</sup> TEZUKA, OSAMU "*Saltando*" AKA "*Jumping*"; Tezuka Productions, 1984

<sup>316</sup> TEZUKA, OSAMU "*Onboro film*" AKA "*Broken Down Film*" AKA "*Una película estropeada*", Tezuka Productions; 1985

<sup>317</sup> TEZUKA, OSAMU; "*Push*" AKA "*Pulsar*" Tezuka Productions; 1987

<sup>318</sup> TEZUKA, OSAMU; "*Muramasa*"; Tezuka Productions; 1987

<sup>319</sup> TEZUKA, OSAMU; "*Autoretrato*" AKA "*Jigazô*" AKA "*Self Portrait*" Tezuka Productions, 1988

<sup>320</sup> TEZUKA, OSAMU "*Mori no densetsu*" AKA "*La leyenda del bosque*" AKA "*Legend of the Forest*"; Tezuka Productions, 1987

<sup>321</sup> ALGAR, JAMES; ARMSTRONG, SAMUEL; BEEBEJR., FORD; FERGUSON, NORMAN; HADLEY, JIM; HEE, T.; JACKSON, WILFRED; LUSKE, HAMILTON; ROBERTS, BILL; SATTERFIELD, PAUL; SHARPSTEEN, BEN; "*Fantasía*" AKA "*Fantasia*"; Walt Disney Pictures; 1940

Entre sus últimos largometrajes tenemos que destacar "*One Million-year trip: Bander Boo*", realizada en 1978. Se trata de una aventura espacial con toques de mitología griega.

"*Unico, el pequeño unicornio*<sup>322</sup>", de 1981, es una fábula cercana a las antiguas obras mitológicas, donde se intentan transmitir una serie de valores a los niños. "*Unico*" es una producción con un marcado toque infantil.

En 1984 realiza "*Bagi, the Monster of Mighty Nature*<sup>323</sup>" una obra con claras referencias al conflicto bélico pero, sobre todo, donde se intenta analizar "el misterio de la vida". Aspectos psicológicos y filosóficos se dan cita en esta obra, una de las últimas de Tezuka.

Dos años más tarde, en 1986, sale a la luz "*Galaxy Investigation 2100: Border Planet*", una obra futurista que se realizó para un especial televisivo.

El director, autor, guionista, productor, etc., fallecerá en 1989, aunque su obra perdurará en el tiempo, realizándose, aún a día de hoy, adaptaciones de sus obras, entre las que tenemos que destacar "*Metropolis*" de 2001, dirigida por Rintarô, autor con el cual Tezuka colaboró en la primera adaptación de "*Astro Boy*".

Esta obra, que en su día fue uno de los mangas más destacados de Tezuka, se adapta al tiempo en el que se realiza (2001), aunque manteniendo el estilo añejo de la obra original, siendo los personajes un claro reflejo del estilo de dibujo de Tezuka en los años 60.

Para concluir, se puede considerar a Tezuka un autor que no ha abundado en las obras realistas, ya que la mayoría de sus obras se caracterizan por la fantasía y las aventuras, no obstante, es un personaje clave en la historia de la animación universal, no sólo como precursor de lo que hoy denominamos anime, sino como estudioso de la animación con sus obras experimentales, siempre intentando llegar más allá.

Su influencia ha seguido a pesar de su muerte, llegando hasta nuestros días. Su consideración de "dios" ha animado a muchos autores a acercarse a su obra y estilo, por lo que, aún a día de hoy, siguen realizándose obras basadas en las producciones de Tezuka.

---

<sup>322</sup> HIRATA, TOSHIO; TEZUKA, OSAMU "*Unico*" AKA "*Unico, el pequeño unicornio*"; Sanrio Communications, Tezuka Production Company; 1981

<sup>323</sup> TEZUKA, OSAMU; "*Bagi, the Monster of Mighty Nature*" AKA "*Daishizen no Majû Bagi*", Tezuka Productions; 1984

## 7.9. Rintarô

Es un autor que ha pertenecido a la industria del anime desde sus inicios, y que aún a día de hoy, permanece en activo. Su nombre real es Shigeyuki Hayashi.

Empezó su carrera en la animación con la obra "*Panda y la serpiente mágica*", luego trabajaría con Tezuka en "*Saiyuki*", y posteriormente, entraría a formar parte de la plantilla de la Mushi Productions, donde dirigirá el cuarto episodio de "*Astro Boy*", título básico de la historia del anime. En el 64 dirige una película sobre Astro Boy, "*Astro Boy: The Brave in Space*"<sup>324</sup>. La película en realidad se componía de tres episodios de la serie<sup>325</sup>, algunos de estos episodios tuvieron que ser recreados en color, no olvidemos que la serie original era en blanco y negro<sup>326</sup>. No podemos considerar que esta obra suponga un punto importante en la trayectoria de Rintarô, ya que su labor creativa se encuentra muy limitada.

Rintarô prosigue su carrera en la Mushi participando en la obra de Tezuka "*Kimba, el león blanco*". Trabajaré como director de arte de la obra, esto lo conducirá a dirigir la secuela "*Leo*"<sup>327</sup>, *the lion*"<sup>328</sup> en el año 1966. Al tratarse de una secuela, tiene que proseguir, en cierta medida, lo que su predecesora le ha marcado, pero Rintarô posee ya una mayor libertad que con su anterior obra. Esta no será su única toma de contacto con la obra de Tezuka sobre Kimba, sino que en 1989, adaptaría nuevamente el manga de Tezuka en una serie de 52 episodios. La serie se llamó "*Jungle Emperor*"<sup>329</sup>

En el 68 dirigirá "*Wanpaku Tanteidan*"<sup>330</sup>, serie televisiva de 35 episodios. La serie nos habla de las aventuras de unos jóvenes detectives que resuelven crímenes en Tokio. En este año trabajará también en "*Sabu to ichi Torimono*

---

<sup>324</sup> RINTARÔ "*Astroboy: The brave in space*" AKA "*Tetsuwan Atom: Uchuu no Yuusha*"; Mushi productions, Fuji Tv, 1964.

<sup>325</sup> El 46, 56 y 71.

<sup>326</sup> [www.myanimelist.net](http://www.myanimelist.net)

<sup>327</sup> El cambio del nombre es consecuencia de una decisión de la CBS, que puso este nombre al león.

<sup>328</sup> RINTARÔ; "*Leon, the lion*" AKA "*Shin Janguru Taitei - Susume Leo!*"; Mushi Productions, Fuji Tv, 1966

<sup>329</sup> RINTARÔ "*Bou Bou, The New Adventures of Kimba the White Lion*" AKA "*Jungle Empeor*", TV Tokyo, Tezuka Productions, 1989.

<sup>330</sup> RINTARÔ; "*Wanpaku Tanteidan*" AKA "Boy's Detective Team"; Mushi Productions, Fuji Tv, 1968

*Hikae*<sup>331</sup>". Con esta obra se acerca a los estudios sociológicos, ya que intenta recrear la realidad del período Tokugawa. No se trata de una obra realista, ya que no refleja la realidad del momento, pero sí se trata de un acercamiento al realismo, al mostrar interés en el estudio de la realidad social de una época.

El autor prosigue su carrera en la productora Mushi, dirigiendo en 1969 la serie "*Moomin*"<sup>332</sup>". Rintarô no dirigirá completamente la serie, solo la segunda parte de la misma. La que dirigirá completamente será su secuela de 1972<sup>333</sup>. Estas obras, a pesar de su carácter infantil, en muchos de sus episodios trataban temas de problemáticas de sociedad actual (de la época). Se trata de una serie para niños que



entrelazaba episodios con moraleja, con otros que poseían un análisis y crítica a la sociedad del momento. Esta serie es la primera obra que muestra un cierto realismo en el autor.

Tenemos que mencionar su obra de 1975 "*Wanpaku Oomukashi Kum Kum*"<sup>334</sup>", donde refleja la vida de un grupo de niños durante la prehistoria. Al igual que sucedía con "*Los Picapiedra*", a la hora de reconstruir la sociedad, se basan en la realidad social del momento para intentar recrear una sociedad en la edad de piedra.

En el 77, ya para Tezuka Productions, realiza "*Jet Mars*"<sup>335</sup>", una obra que posee muchas similitudes con la primera serie de anime "*Astro Boy*", tanto en la narración, como en el desarrollo de los personajes.

<sup>331</sup> RINTARÔ "*Sabu to ichi Torimono Hikae*" AKA "*Sabu and Ichi's arrest warrant*"; Mushi productions, Toei Animation, Mainichi Broadcasting; 1968

<sup>332</sup> RINTARÔ, OSUMI, MASAAKI; "*Moomin*" AKA "*Mumin*" AKA "*Muumin*"; Mushi productions, Tokyo Movie Shinsha; 1969

<sup>333</sup> RINTARÔ "*Moomin*" AKA "*Shin Muumin*" AKA "*New Moomin*"; Mushi productions, 1972.

<sup>334</sup> RINTARÔ "*Wanpaku Oomukashi Kum Kum*" AKA "*Naughty Prehistoric Kum Kum*"; Sunrise; 1975

<sup>335</sup> RINTARÔ; "*Jet Mars*" AKA "*Jetter Mars*"

Es a finales de los 70 cuando entra en contacto con Leiji Matsumoto, *mangaka*, creador de las que serán sus obras más destacadas en esta época "*Capitan Harlock*"<sup>336</sup> y "*Galaxy Express 999*"<sup>337</sup>.

"*Harlock*" es una aventura espacial donde unos pocos piratas espaciales tienen que hacer frente a una invasión extraterrestre que quiere controlar la tierra, pero al mismo tiempo, tienen que hacer frente a las fuerzas terrestres, quienes no creen en este ataque y acusan a estas personas de piratería, por no cumplir con el estilo de vida establecido.

La obra de Matsumoto poseía un final abierto, lo que permitió una libertad a la hora de la adaptación. El propio Matsumoto participó en el desarrollo del anime.

La obra podría considerarse una crítica hacia la sociedad, ya que estos hombres escapan en un primer momento hacia el espacio por el estilo de vida ociosa y despreocupada que se lleva en la Tierra, donde se han abandonado las antiguas tradiciones. Tenemos que tener en cuenta que los años de la posguerra ya están lejos, y en Japón resurge un resentimiento por el olvido de sus antiguas tradiciones. La sociedad japonesa de los 80 posee claras muestras de occidentalización.

En 2002 realiza una serie de 13 OVAS basadas en esta serie "*Space Pirate Captain Harlock: The Endless Odyssey*"<sup>338</sup>. La serie posee varias películas que completan su universo, aunque no fueron realizadas por Rintarô, entre ellas una película creada por ordenador y supervisada por el propio Matsumoto.

"*Galaxy express 999*" es otra aventura espacial de Matsumoto. Rintarô no fue el encargado de realizar la serie televisiva, aunque sí fue el elegido para realizar dos de sus películas. La primera de ellas "*Galaxy Express: Movie*"<sup>339</sup>. La otra obra fue "*Adieu Galaxy Express 999*"<sup>340</sup>, del año 81.

---

<sup>336</sup> RINTARÔ "*Capitan Harlock*" AKA "*Space Pirate Captain Harlock*" AKA "*Uchuu Kaizoku Captain Harlock*" Toei Animation, Studio Nue, 1978

<sup>337</sup> NISHIZAWA, NOBUKATA "*Galaxy Express 999*" AKA "*Ginga Tetsudo 999*" Toei Animation, 1978

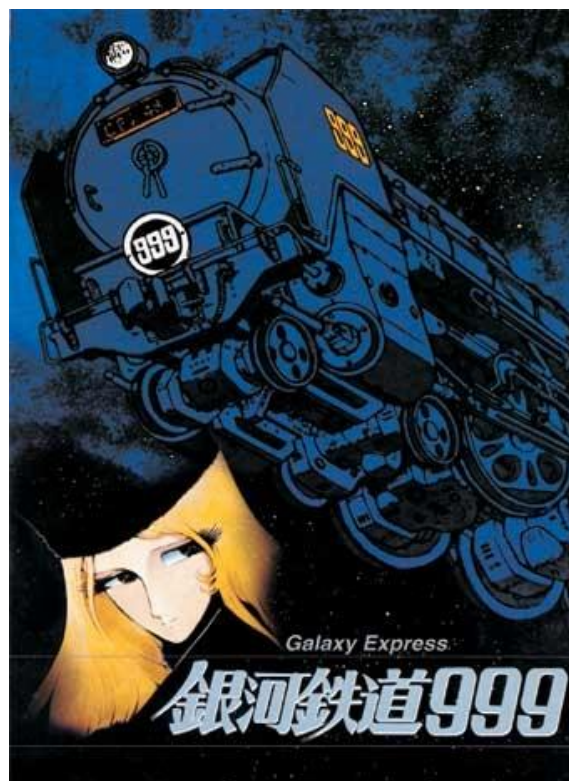
<sup>338</sup> RINTARÔ "*Space Pirate Captain Harlock: The Endless Odyssey*"; VAP; 2002

<sup>339</sup> RINTARÔ "*Galaxy Express*" AKA "*Galaxy Express Movie*" AKA "*Ginga Tetsudo 999*", Toei Animation 1979

<sup>340</sup> RINTARÔ "*Sayonara Ginga Tetsudou 999: Andromeda Shuuchakueki*" AKA "*Adieu Galaxy Express 999*" Toei animation, 1981



La obra de "Galaxy Express" nos presenta una sociedad donde las personas con dinero pueden cambiar las partes de su cuerpo que les desagraden, o incluso, convertirse en inmortales transmitiéndose a un robot. La serie, en cada una de las paradas que va realizando a lo largo de su viaje, va mostrando diferentes aspectos de la sociedad, y de lo que denomina a los humanos como seres humanos. Esta producción encierra una gran moraleja, la cual se va mostrando a lo largo de todos los episodios.



Tras el fracaso de la productora Mushi en 1972, Rintarô se une a ciertos compañeros provenientes de la Mushi y fundan MadHouse, siendo en este estudio donde realice en 1983 "Genma Taisen"<sup>341</sup>. Esta obra no es muy relevante por su realismo, aunque es interesante, ya que en ella trabajó Otomo, con quien colaborará más tarde en la adaptación del manga de Tezuka "Metropolis".

Volviendo a la década de los 80, en 1985 dirige "Dagger of Kamui"<sup>342</sup>. Son en estas obras donde Rintarô desarrolla lo que podríamos denominar su estilo. Son obras con una cierta oscuridad y preferentemente de estilo *shônen*. Estas obras poseen mucha acción y altas dosis de violencia. Sus obras poseen unas claras líneas post-apocalípticas. Confirman su estilo algunas de sus obras posteriores como "Spirit Warrior"<sup>343</sup>, "Doomed Megalopolis"<sup>344</sup> o "Reign: The Conqueror"<sup>345</sup>, entre otras.

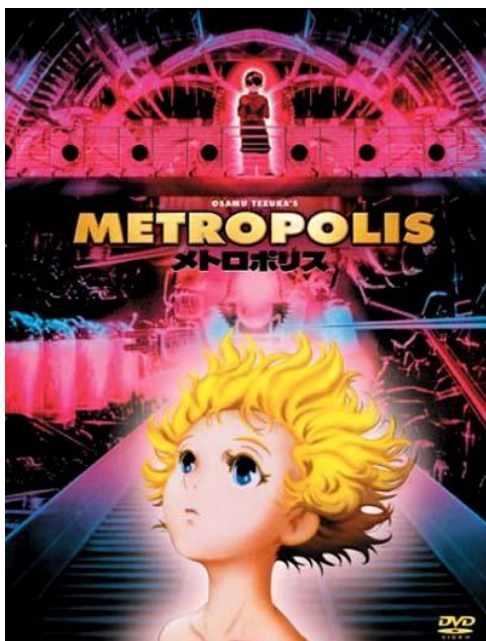
<sup>341</sup> RINTARÔ "Genma Taisen" AKA "Ghenma Wars" AKA "Harmagedon" AKA "Great War with Genma"; MadHouse Studios; 1983.

<sup>342</sup> RINTARÔ "Dagger of Kamui" AKA "Kamui no Ken" AKA "Blade of Kamui" AKA "Revenge of the Ninja Warrior"; MadHouse Studios, Kadokawa Shoten, Animengo; 1985

<sup>343</sup> RINTARÔ "Spirit Warrior" AKA "Kujakuou" AKA "Peacock King", Pony Canyon, Pioneer LDC; 1988

<sup>344</sup> RINTARÔ "Doomed Megalopolis" AKA "Teito Monogatari" AKA "Capital Story", Madhouse Studios, ADV Films; 1991

<sup>345</sup> RINTARÔ "Reign: The Conqueror" AKA "Alexander Senki" AKA "Alexander's Campaign" AKA "Alexander" AKA "Alexander Record of War" AKA "Reign The Conqueror"; Madhouse Studios, Kadokawa Shoten, TBS, TOKYOPOP; 1999



También tenemos que considerarlo como uno de los desarrolladores de la cultura ciberpunk dentro del anime, con obras como "Download"<sup>346</sup>, o la obra musical basada en "X"<sup>347</sup>, entre otras.

De la obra "X" del Grupo Clamp, realizará una adaptación en 1996, antes de que el manga esté concluido: "X/1999"<sup>348</sup>, donde se pueden observar todas las características que definen el estilo de animación de Rintarô.

Retornando un poco al pasado. En el 86, nuevamente adaptará una obra de Tezuka, en este caso "Phoenix"<sup>349</sup>. En relación con Tezuka, en 1989, año de la muerte del autor, Rintarô realiza "Tezuka Osamu Monogatari: Boku wa Son-Goku"<sup>350</sup>, una especie de biografía del autor. La gran contribución al universo de Tezuka la realizará en 2001 cuando estrene "Metrópolis de Osamu Tezuka"<sup>351</sup>. Esta película le conducirá hacia el reconocimiento internacional. Tenemos que mencionar que en ella también colaboró Otomo. Se trata de una de las obras claves en la historia del anime (y del manga en su versión papel), aunque posee escasa relación con la realidad.

Hemos realizado un repaso ligero a la extensa obra de Rintarô, pasando por alto obras como "Final Fantasy: La leyenda de los 4 cristales"<sup>352</sup> o "Yona Yona Penguin"<sup>353</sup>, entre otras, por considerar que poseen poco interés en el tema del realismo. Pero antes de concluir, quisiéramos mencionar una serie de televisión que sí posee clara vinculación con la realidad, "Azuki-Chan"<sup>354</sup>. Se trata de un

<sup>346</sup> RINTARÔ "Download" AKA "Download: Namu Amida Butsu wa Ai no Uta" AKA "Download: Song in Loving"; MadHouse Studios, 1992.

<sup>347</sup> RINTARÔ "X2"; MadHouse Studios, 1993

<sup>348</sup> RINTARÔ "X/1999" AKA "X The movie"; Madhouse Studios, Kadokawa Shoten, Victor Entertainment, Marubeni, Movic, Sega, Shelly; 1996

<sup>349</sup> Con la película "Hi no Tori: Houou Hen"

<sup>350</sup> RINTARÔ "Tezuka Osamu Monogatari: Boku wa Son-Goku" AKA "The Tale of Osamu Tezuka: I'm Songoku", Tezuka Productions; 1989

<sup>351</sup> RINTARÔ "Metrópolis de Osamu Tezuka" AKA "Metropolis"; Madhouse Studios, Kadokawa Shoten; 2001.

<sup>352</sup> RINTARÔ "Final Fantasy: La leyenda de los 4 cristales2 AKA "Final Fantasy: Legend of the Crystals"; Square Soft Inc., Mad House, Dr. Movie; 1994

<sup>353</sup> RINTARÔ "Yona Yona Pneguin"; Madhouse Studios, Denis Friedman Productions; 2009

<sup>354</sup> RINTARÔ; KOJIMA, MASAYUKI "Azuki-chan"; MadHouse, 1995

*shôjo*, uno de los pocos que Rintarô posee en su extensa filmografía, en el cual se analizan las relaciones entre jóvenes de 12 años. Se estudia su paso de la niñez hacia la adolescencia.

Concluyendo, no podemos considerar que Rintarô sea un autor con una clara vertiente realista, aunque a lo largo de su extensa carrera ha realizado varias obras con estas características. A pesar de ello, es uno de los autores más destacados dentro del panorama del anime.

## 7.10. Leiji Matsumoto

Es indudable la labor de Matsumoto en el universo del manga, del cual es uno de los grandes autores. Es a partir de los 70 cuando se empieza a involucrar en el campo de la animación. Cuando hablábamos de Rintarô pudimos ver cómo el autor colaboró con este director en la adaptación de varios mangas de su autoría.

Estas obras retratan lo que se podría denominar el universo de Matsumoto, autor especializado en las obras de ciencia ficción. Muchas de estas obras se encuentran entrelazadas entre sí, situándose en un mismo universo (espacio) y "tiempo". En el caso del tiempo, los encuentros suceden en algún momento concreto de las series, pero no tienen que realizarse los acontecimientos de forma paralela, aunque en algunas sagas sí sucede así.



Con "Captain Harlock" y "Galaxy Express 999" ya pudimos observar las características de dibujo y narrativas de Matsumoto. Ambas producciones pertenecen al mismo universo, a las que tendríamos que sumar la serie de 4 OVAs "Queen Esmeralda"<sup>355</sup>. En todas estas obras, Reiji colabora en su elaboración, pero no es el encargado de dirigirlas. En realidad, el número de obras que ha dirigido es muy escaso, la mayoría de sus obras giran alrededor de una de sus creaciones, "Uchuu Senkan Yamato".

Reiji fue el encargado de realizar tres series sobre el Yamato, la primera de 1974<sup>356</sup>, la segunda en 1978<sup>357</sup>, y la tercera de 1980<sup>358</sup>. Bajo la franquicia del Yamato también realizó tres películas, la primera en 1978<sup>359</sup>, precediendo al estreno de la segunda temporada de la serie. La segunda película<sup>360</sup> también precedió a la tercera temporada de esta, estrenándose la película el 2 de agosto, y la serie el 11 de octubre, aunque en este caso la historia se situaría tras la serie. La última de sus películas<sup>361</sup> suponía la conclusión de la serie, aunque en 2009 se estrenó una nueva película<sup>362</sup> que se situaría en un tiempo posterior a los acontecimientos de su predecesora, y en 2013 llegará un remake en animación 3D por ordenador.

Centrándonos en las películas de Matsumoto, como ya habíamos expresado en la adaptación de "Capitan Harlock", se trata de una alegoría de la situación social que se genera en la sociedad japonesa tras la reconstrucción posbélica. Una vez que la situación económica y política en Japón se estabiliza, empiezan a surgir voces que critican

---

<sup>355</sup> MATSUMOTO, LEIJI (Creador) "Queen Esmeraldas"; ADV Films, Four Some; 1998

<sup>356</sup> MATSUMOTO, LEIJO "Uchuu Senkan Yamato" AKA "Space Battleship Yamato" AKA "Star Blazers: The Quest for Iscandar"; Academy Productions; 1974

<sup>357</sup> MATSUMOTO, LEIJO "Uchuu Senkan Yamato II" AKA "Space Battleship Yamato II" AKA "Star Blazers: The Comet Empire"; Academy Productions; 1978

<sup>358</sup> MATSUMOTO, LEIJO "Uchuu Senkan Yamato III" AKA "Space Battleship Yamato III" AKA "Star Blazers: The Bolar Wars"; Academy Productions; 1980

<sup>359</sup> MATSUMOTO, LEIJO "Saraba Uchuu Senkan Yamato: Ai no Senshitachi" AKA "Arrivederci Space Cruiser Yamato: Soldiers Of Love" AKA "Farewell to Space Battleship Yamato: In the Name of Love" AKA "Farewell Space Battleship Yamato: Warriors of Love"; Academy Productions; 1978

<sup>360</sup> MATSUMOTO, LEIJO "Yamato yo Eien ni" AKA "Be Forever Yamato" AKA "Yamato to Eternity"; Academy Productions; 1980

<sup>361</sup> MATSUMOTO, LEIJO "Uchuu Senkan Yamato: Kanketsu-hen" AKA "Final Yamato" AKA "Space Battleship Yamato - Final Chapter"; Academy Productions; 1983

<sup>362</sup> NISHISAKI, YOSHINOBU "Space Battleship Yamato: Rebirth Chapter" AKA "Uchuu Senkan Yamato: Fukkatsu-hen"; Toho Company; 2009

el cambio que ha sufrido la sociedad japonesa, quien ha olvidado sus raíces.

Tras la victoria americana, se establece un gobierno de ocupación americano liderado por el general MacArthur<sup>363</sup>. Este gobierno impone una serie de leyes para impedir el resurgimiento de los sentimientos imperialistas, entre las medidas que se imponen, está la prohibición de las artes de lucha tradicionales, o la imposibilidad de realizar películas del medievo japonés (género denominado *gendaigeki*).

La sociedad japonesa de posguerra, una vez superados los primeros años, se convierte en una sociedad acomodada con claros indicios de occidentalización. En este clima, empiezan a surgir voces que critican la pérdida de los valores tradicionales de los japoneses.

Esta es la situación social que Matsumoto refleja en estas obras. Una sociedad adormilada por las comodidades, que ha perdido sus valores tradicionales. Dentro de esta sociedad, una serie de voces se alzan para intentar abrir los ojos de una sociedad dormida.

Estas obras manifiestan la situación social de la época en Japón, pero no sólo social sino también psicológica, ya que en gran medida, estos aspectos son consecuencias de la mentalidad de la época.

Las obras de este director y autor (no olvidemos que muchos de sus mangas han sido adaptados) se centran en realizar un retrato de esta obra, así como una crítica a la sociedad japonesa.

## 7.11. Katsuhiro Ôtomo

Director, *mangaka*, escritor, *script*, etc. Han sido muchos los trabajos que ha realizado Katsuhiro Ôtomo para la industria del manga/anime, pero pasará a la historia por haber dirigido (y creado) "*Akira*"<sup>364</sup>, obra que se convertirá en una de las más importantes de la historia del anime.

---

<sup>363</sup> BEASLEY, W. G. "Capítulo 15: Riforma e Riabilitazione (1945 - 62)" en "*Storia del Giappone Moderno*"; Piccola Biblioteca Einaudi: Londres 1963.

<sup>364</sup> ÔTOMO, KATSUHIRO "*Akira*"; Tokyo Movie Shinsha, Kodansha, Warner Bros.; 1988



Ôtomo ha trabajado a lo largo de su carrera con algunos de los animadores más importantes de la historia de Japón. Ha trabajado con Rintarô, Yoshiaki Kawajiri o con Satoshi Kon, entre muchos otros.

Su amistad con Kon es lo que facilitará que este último llegue a la dirección, ya que en su primer largometraje (*"Perfect Blue"*) Ôtomo se encargará de realizar la supervisión del mismo. También es destacable su colaboración con Rintarô, lo que le llevará a realizar la escenografía de la película *"Metrópolis de Osamu Tezuka"*, otra de las obras fundamentales en el anime.



Centrándonos en su carrera como director, su primer largometraje es, sin duda, el más importante de su carrera, *"Akira"* le concederá fama tanto dentro como fuera de Japón. La película supuso todo un logro en la animación y en la historia.

Esta película situada en la ciudad de Neo-Tokyo en el año 2019, posee todas las características de las obras post-apocalípticas. En ella se retrata a una juventud despreocupada, alejada de la presión paterna, que toma drogas en exceso y que no acepta la autoridad. La sociedad que nos retrata es una sociedad caótica, en constante evolución y cambio.

La obra está envuelta por un aire sombrío y de pesimismo, muy característico de las obras post-apocalípticas. Como en muchas de estas obras, en *"Akira"* se refleja el pensamiento de la sociedad japonesa del momento, los problemas sociales a los que tienen que hacer frente (como es el caso de la extensión de las drogas entre los jóvenes), etc. Se trata de una representación de los cambios que se producen en los 80 en Japón, que es una evolución de aquella sociedad que reflejaba Matsumoto en sus obras.

Esta obra es un reflejo de la sociedad de los 80, aunque mezclada con muchos aspectos de la psicología y el pensamiento japonés de la época (las consecuencias de la bomba atómica están muy presentes en esta obra). Pero, ante todo, es un reflejo de la juventud de esta década.

Se trata de una obra compleja, que representa la realidad de la sociedad japonesa de la época. Por consiguiente, sí podemos considerar que es una obra de índole realista.

Su segundo largometraje de animación no es tan agraciado. "*Steamboy*"<sup>365</sup> se sitúa en el siglo XIX, en pleno auge de la revolución industrial y de, sobre todo, de la maquinaria. En la obra se pueden apreciar muchas de las características de las obras de Ôtomo, pero a diferencia de la anterior, la complejidad de esta película es muy limitada.

Se trata de una narración "sencilla", muy alejada de su predecesora. A diferencia de esta, "*Steamboy*" no refleja la realidad de la sociedad japonesa de inicios del nuevo milenio. Se trata de una película con una escenografía impresionante, pero con escasa conexión con la realidad. Completan su filmografía una serie de cortometrajes. "*The Order to Stop Construction*" se engloba dentro de la obra "*Neo Tokyo Laberinto de historias*"<sup>366</sup>. En esta obra se plantea la destrucción de la naturaleza, la obsesión del trabajo y los problemas políticos en determinados países que generan una serie de incertidumbres a la hora de realizar proyectos.

"*Carne de cañón*" se engloba en "*Memories*"<sup>367</sup>. En este corto se retrata el día a día de una ciudad cuyo único sentido es tirar balas de cañón a un enemigo desconocido.

Completan su filmografía el cortometraje "*Gundam: Mission to the rise*"<sup>368</sup> (este corto se engloba dentro de una serie, por lo que se limita a las características de esta

---

<sup>365</sup> ÔTOMO, KATSUHIRO "*Steamboy*"; Studio 4°C, Sunrise.; 2004

<sup>366</sup> ÔTOMO, KATSUHIRO; RINTARO; KAWAJIRI, YOSHIKI "*Neo Tokyo Laberinto de historias*" AKA "*Manie Manie: Meikyû monogatari*" AKA "*Neo-Tokyo - Labyrinth Tales*"; Haruki Kadokawa Films; Kadokawa Publishing Company Ltd.; Mad House; Madhouse Productions; Project Team Argos.; 1987

<sup>367</sup> ÔTOMO, KATSUHIRO; MORIMOTO, KOJI; OKAMURA, TENSAI "*Memories*"; Shochiku; Bandai Visual.; 1995

<sup>368</sup> ÔTOMO, KATSUHIRO "*Gundam: Mission to the rise*"; Studio 4°C, Sunrise.; 2004

producción mecha) y los cortometrajes que abren y cierran "Robot Carnival"<sup>369</sup> (se representa la vida de una serie de robots. Se trata de obras musicales, en la mayoría de las cuales no existen diálogos).

## 7.12. Conclusiones

Con este pequeño repaso a los principales directores de anime, podemos ver cómo es posible encontrar obras realistas. Aunque no se trata del género preferido por los directores más conocidos en Occidente, es un género propenso con obras como, por ejemplo, "Puedo escuchar el mar", entre muchas otras.

Este tipo de obras, que se centran en el amor, suelen tener mucha relación con las características ya mencionadas de las series del género *shôjo* o *josei*. Se centran en aspectos de la cotidianidad, esta simplificación supone una facilidad a la hora de la identificación por parte de los espectadores de Occidente, ya que se trata de temas universales.

Por otro lado, estarían las obras más cercanas al *seinen* o *shônen*, las cuales se acercan a las características ya mencionadas para estos géneros. Estas series pueden sufrir una gran dependencia de aspectos propios de la cultura japonesa, los cuales pueden complicar su comprensión por parte de la audiencia occidental.

El anime puede llegar a mostrarse de una forma realista, e incluso ser una obra realista. No todas las obras son realistas, ni siquiera las de un género concreto, sino que depende de la obra en sí. Al mismo tiempo, hemos podido ver cómo existen una serie de géneros que son más propensos a ser realistas que otros, aunque no por ello todas sus obras serán realistas, como ya hemos mencionado.

Podemos concluir, primero, que el anime puede producir obras de carácter realista a pesar de su construcción

---

<sup>369</sup> ÔTOMO, KATSUHIRO; FUKUSHIMA, ATSUKO; MORIMOTO, KOJI; OMORI, HIDETOSHI; UMETSU, YASUOMI; KITAZUME; HIROYUKI; LANDO, MAO; KIKUBO, HIROYUKI; NAKAMURA, TAKASHI "Robot Carnival" AKA "Robotto kânibaru"; APPP, Studio 4°C; 1987.



peculiar y propia, y segundo, que a lo largo de su historia las ha producido, no centrándose estas en una crítica o ironía de la sociedad como sucedía en el caso americano, sino abarcando diferentes temas y aspectos de la realidad, incluido, por supuesto, el aspecto cómico.

### III

#### Conclusiones



## **Conclusiones.**

1- El concepto de realismo tiene que ver con criterios semánticos y temáticos, no con las características técnicas y estéticas que configuran la obra de animación. El hecho de que la animación sea un estilo realista no pretende decir que todas las obras de este estilo lo sean, sino que solo serán realistas aquellas que cumplan los criterios ya expresados con anterioridad, sobre los que se tiene que construir cualquier obra de carácter realista.

2- La animación, como consecuencia de su génesis desde técnicas de creación y no de registro, posee una serie de prejuicios que complican la aceptación por parte del público del contenido realista. A pesar de ser un producto que en Occidente está claramente enfocado al público infantil, esto no impide que se den ejemplos de obras dirigidas a un público adulto, muchas de las cuales son un claro ejemplo de animación de orden realista. Estas series, en su mayoría, conciben el realismo como una representación sarcástica del mundo, por lo que se muestra una clara tendencia hacia el humor. Esta conclusión, es una gran generalización, por lo que no se puede tomar al pie de la letra, pero la mayoría de series actuales de esta índole inciden, normalmente, en el mismo aspecto. En lo que se refiere a la animación europea, podemos considerar que también ha producido obras realistas, como podría ser el caso de "*Persepolis*". Pero lo que tenemos que destacar es la gran diversidad de obras que existen. Ante la diversidad de las mismas, las obras europeas muestran una variedad de estilos diferentes a la hora de realizar obras realistas.

3- En lo concerniente propiamente al anime, podemos concluir que, por las características técnicas que lo configuran, no existe un impedimento que no le permita realizar obras realistas. A pesar de las diferencias en la construcción de la animación entre Occidente y Japón, estas no son lo suficientemente fuertes como marcar una diferenciación en cuanto a los aspectos principales de la construcción de un filme de animación. En su base, ambas animaciones tienen un principio básico de partida igualitario, ahora bien, el anime ha configurado una serie de características propias que ha ido desarrollando a lo

largo de los años, y que lo permiten diferenciarse del resto de obras de animación, conduciendo a denominarlo de una forma propia dentro de la globalidad del concepto animación. Estas diferencias, que lo confieren como un género propio e independiente del resto, no suponen una barrera a la hora de realizar una obra realista.

4- El anime se divide a su vez en diversos géneros, los cuales poseen unas características propias concretas. En todos los géneros se pueden producir obras de corte realista, aunque no todos los géneros son igual de propensos a producirlas. Al mismo tiempo, los diversos géneros van enfocados a un público determinado, por lo que el realismo de las obras, sufre un claro escalonamiento en cuanto a la complejidad de las temáticas que se pueden llegar a tratar. Nos encontramos ante una pequeña clasificación del realismo en sí, o mejor dicho, de las realidades que se pueden tratar.

Se presenta ante nosotros una diversa visión de la concepción del realismo. Los temas que se pueden tratar se configuran según la edad del público al que se dirige la obra. Todo esto lo que produce es que el espectador pueda generar una clasificación en cuanto a nivel de realismo según la temática que se trate, es decir, se generaría una clasificación horizontal. A pesar del tratamiento de temas más complejos de la realidad humana (en los géneros que son enfocados al público adulto), esto no confiere un mayor valor que el que se pueda otorgar a las series dirigidas a los niños.

Al mismo tiempo en el que se genera este eje horizontal, se crea también un eje vertical en cuanto al realismo, ya que no todas las series que traten un mismo tema de la realidad, profundizan en la misma medida en esta realidad. Mientras el eje horizontal determina a partir de qué punto un tema puede tratarse en el anime, el vertical nos determina la profundización que se puede hacer del mismo. Un mismo tema puede tratarse en diferentes géneros, pero el planteamiento será diverso.

Por consiguiente, el realismo dentro del anime se mueve dentro de dos ejes, uno horizontal, que viene definido por las temáticas narrativas que se tratan: la

cuales son diversas según las edades (en un *kodomo* es habitual encontrar una temática sobre la amistad, mientras que en un *seinen* se puede tratar una temática como la pena de muerte), y un eje vertical que se define según el análisis que se realiza de esa realidad.

5- Los aspectos temáticos son acumulables entre los géneros, es decir, que aquellos géneros enfocados a un público más adulto, pueden valerse de una temática propia de un género inferior, pero a pesar de ser en su origen una temática similar, la construcción de la misma es diversa. Estas se ven influenciadas por la propia construcción del género, produciendo una variación dentro de la propia temática. A pesar de todo, esta variación no influye en el aspecto del realismo, como se podría deducir, ya que este es independiente de la temática.

6- Tenemos que atender al estilo propio de la obra que se nos presenta, estilo que está íntimamente relacionado con el género al que pertenece la obra. Lo importante en el caso del anime, es la carencia de un estilo predeterminado de las obras de carácter realista, ya que estas obras presentan una variedad de estilos considerables. En la medida en que estos estilos, en muchos casos, responden a una serie de patrones comunes, se podría incluso realizar una nueva clasificación de los diferentes estilos aunque, en ningún caso, podremos anteponer un estilo a otro, ya que en todas las formas, se realizan obras de gran importancia para el concepto de realismo.

Con todos estos aspectos, lo que hemos podido ver a lo largo del trabajo es la gran complejidad que pueden adquirir las obras audiovisuales en el caso del anime en relación directa con el realismo. A diferencia de Estados Unidos donde existe una tendencia mayoritaria y primordial, en el caso del anime esta no existe. Es cierto que en cada género existen unas series de tendencias concretas (las cuales ya se han explicado previamente), y estas sí se podrían utilizar para generar un conocimiento general, pero dado la complejidad genérica del anime, estas tendencias son múltiples, por lo que no podemos destacar una como la tendencia de las obras realistas en el anime. El hecho de sobreponer una sobre las otras, supone una reducción de la realidad inmediata del anime, produciendo, al mismo tiempo,

una incomprensión total del propio concepto de las obras de anime, las cuales se realizan ya en una primera instancia, atendiendo a las diferencias genéricas que existen entre todas.

7- En el anime, dada su gran variedad genérica (no olvidemos que las obras sufren una doble división genérica), no es posible determinar una tendencia general que englobe toda la producción a la hora de realizar una obra realista. Sí sería posible determinar las pequeñas tendencias propias de cada género. Este trabajo, al tener una pretensión de mostrar la realidad del asunto en la globalidad, ha analizado estos aspectos de una forma superficial, sin profundizar demasiado en los diversos géneros, y prestando siempre una mayor atención a aquellos géneros que son más conocidos en Occidente, ya que el conocimiento de las obras por el gran público puede ayudar a la hora de comprender los aspectos expuestos.

8- Una película de anime se corresponde con un género concreto, adquiriendo las características correspondientes del género, con su consiguiente tendencia en cuanto al aspecto de realismo. A pesar de las características propias del género, en el caso del anime cinematográfico, adquieren un mayor relieve las tendencias artísticas propias de los diversos directores. Por lo tanto, nos es posible determinar un cierto estilo en cada uno de los directores, que influirá, como es lógico, en la construcción de la obra.

Es necesario resaltar el hecho de que estas características propias de los realizadores, no poseen el mismo peso en todas las obras de animación, ya que en muchos casos, cuando la obra proviene de una serie de televisión o de otros ámbitos similares, la continuación de la tendencia previa es lo que se intenta mantener, predominado en este tipo de obras las características de las precedentes. En el sector cinematográfico nos tendremos que centrar en los realizadores propios, aquellos que tienen una cierta independencia con respecto a sus obras, por ejemplo, el propio Miyazaki en el caso de la película

"*El castillo de Cagliostro*"<sup>370</sup>, no lo podremos considerar como un realizador independiente, ya que esta obra es una película perteneciente a la serie "*Lupin III*" y por lo tanto, posee una serie de patrones predeterminados provenientes de la serie, y en consiguiente, muchas de estas características se acercan en mayor medida al lenguaje de la serie. A esto añadamos el peso de la productora y el control al que fue sometida

9- Las obras de la vertiente "post-apocalíptica", ya sean de televisión, OVAS, ONAS o cinematográficas, estas obras, a pesar de que en muchos casos no tienen una relación directa con la realidad, son un claro reflejo de la mentalidad japonesa, y de su visión del mundo tras la Segunda Guerra Mundial. Es normal considerar que este tipo de obras, en la medida que no reflejan un aspecto de la realidad inmediata, no poseen una gran importancia para el aspecto del realismo. La realidad es que estas obras, poseen una gran importancia para comprender la visión del mundo que tienen los japoneses, así como la situación que se crea tras las bombas atómicas. No es casual, que este tipo de obras se den en una cantidad tan grande en el único país que ha sufrido las consecuencias de la bomba atómica (en dos ocasiones). Consecuentemente, este tipo de obras, en su gran mayoría, no intentan mostrar un aspecto propio de la realidad inmediata, sino que responde a unos criterios más psicológicos de la sociedad japonesa.

---

<sup>370</sup> MIYAZAKI, HAYAO; "*El castillo de cagliostro*" AKK "*Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*" AKK "*Lupin III: Castle of Cagliostro*"; Toho Studios presenta una producción Tokyo Movie Shinsha; 1979.





**IV.**

**Anexos**



## Anexo 1 – Glosario

A continuación presentamos algunos de los conceptos más relevantes relacionados con el mundo del anime, que puede ayudar a comprender la realidad de este concepto. La tabla que os presentamos la hemos dividido en diversas columnas a fin de facilitar la comprensión de estas palabras.

- 1) La primera columna se corresponde con las palabras en Kanji (aquellas que la tengan)
- 2) La siguiente es la transcripción de esos kanjis, o las palabras que no posean escritura en kanji
- 3) La tercera se corresponde con las palabras en Romanji
- 4) La cuarta corresponde a otras formas escritas para esa palabra
- 5) El concepto que puede tener esa palabra
- 6) El significado de la misma

<i><b>Kanji</b></i>	<i><b>Furigana</b></i>	<i><b>Romanji</b></i>	<i><b>Otros formas</b></i>	<i><b>Concepto</b></i>	<i><b>Significado</b></i>
子供	こども	Kodomo	-	Niño	Género de manga/anime dirigido a un público infantil
少年	しょうねん	Shōnen	Shounen	Hombres adolescentes	Género de manga/anime dirigido a un público masculino "adolescente"
少女	しょうじょ	Shōjo	shoujo	Mujeres adolescentes	Género de manga/anime dirigido a un público femenino "adolescente"
青年	せいねん	Seinen	-	Hombres adultos	Género de manga/anime dirigido a un público masculino adulto

女性	じょせい	Josei	-	Mujeres adultas	Género de manga/anime dirigido a un público femenino adulto
実写	じっしゃ	Jissha	Live Action	Acción real	Obras audiovisuales (Dramas o películas) que adaptan obras de manga y/o anime con actores reales
-	-	-	-	Opening	Canción "inicial" de una producción
-	-	-	-	Ending	Canción "final" de una producción
-	メカ	Meka	-	Mechanism (Mecha - Meccha)	Robots (vehículos) de gran tamaño
-	エッチ	Ecchi	-	H (Hentai)	Género de manga/anime de contenido "erótico"
-	おたく/オタク	Otaku	-	-	Persona con aficiones "obsesivas"
-	オリジナルビデオ・アニメーション	Orijinaru video animêshon	OVA	OVA	Productos dirigidos al mercado del vídeo (DVD y Blu-Ray) doméstico
声優	せiyû	Sieyû	Seiyuu	-	Actores de voz que doblan las obras
美少女ゲーム	びしょうじょゲーム	Bishôjo gêmu	Bishoujo Gemu // Bishoujo Game	Juego de mujeres bellas	Videojuego con personajes femeninos de marcada belleza

-	エロゲー (エロチックゲーム)	Erogê	-	-	Videojuego erótico
-	ハレム	Hâremu	-	Harem	Género de manga/anime que se caracteriza por presentar a un protagonista con varias/varios pretendientes
魔法少女	まほうしょうじょ	Mahô Shôjo	Mahou shoujo / Magic Shoujo / Magical Shoujo / Magic Girl	Chica mágica	Género de manga/anime cuya protagonista suele ser una chica con poderes mágicos
少年愛	しょうねんあい	Shônen ai	Shounen ai	Amor de adolescentes (hombres)	Género de manga/anime que se centra en relaciones homosexuales
少女愛	しょうじょあい	Shôjo ai	Shoujo ai	Amor de adolescentes (Mujeres)	Género de manga/anime que se centra en relaciones lésbicas
-	やおい (ボーイズラブ)	Yaoi	Bôisu rabu	Boys Love (Amor de chicos)	Género de manga/anime de contenido erótico que presenta relaciones homosexuales, normalmente enfocado al público femenino

𠂔	ゆり (ガールズ ラブ)	Yuri	Garusu rabu	Girls Love (Amor de chicas)	Género de manga/anime de contenido erótico que presenta relaciones lésbicas, normalmente enfocado al público femenino
𠂔	Hentai	Hentai	-	"Pervertido"	Género de manga/anime de contenido erótico - pornográfico
-	アニメ・ミ ュージック ・ビデオ	Anime Myûjikku Video	AMV	Anime Music Video	Videos musicales con varias escenas de una producción de anime
-	<u>ドラマCD</u>	Dorama CD	-	CD Drama	Audios que contienen historias, en algunas ocasiones pueden adaptar o basarse en obras de manga/anime
同人誌	どうじんし	Dôijonshi	Doujinshi	-	Obras (historias) creadas por aficionados y admiradores
-	コスプレ	Kosupure	Cosplay	Cosplay	Interpretación y caracterización de personajes
-	ドラマ	Dorama	Jdrama / Drama	Drama	Producción seriada televisiva

劇画	げきが	Gekiga	-	Imagen dramática	Estilo de dibujo más realista y maduro // En los años 50 varios autores utilizaron este término para definir sus obras frente al concepto manga
-	エログロ	Ero-guro	-	-	Subgénero erótico que introduce elementos gore, excrementos, etc.
-	アイドル	Aidoru	idol	Ídolo	"Celebridad" que ha alcanzado una gran presencia.
怪獣	かいじゅう	Kaijû	Kaijuu	-	Género que se caracteriza por la presencia de grandes monstruos
可愛い	かわいい	Kagaii	-	Tierno	Concepto que se puede utilizar para definir personajes, estilos de dibujo, situaciones, etc.



-	ロリコン	Rorikon	Lolicon	Complejo Lolita	Obras de manga/anime que realizan una representación "sensual" de preadolescentes femeninas
漫画家	まんが家	Mangaka	-	-	Autores de manga
漫畫/漫画	-	-	-	Manhua	Manga Chino
漫畫	만화	Manhwa	-	Manhwa	Manga Coreano
萌え	もえ	Moe	-	Florecimiento	Informalmente se usa hacia aquellos personajes que despiertan aires de protección y cariño
御負け	おまけ	Omake	-	-	Material extra que normalmente no forma parte de la continuidad
-	Webアニメ // オリジナル ・ビデオ・ アニメーション	Web anime // Orijinaru video animêshon	Original video anime / ONA	ONA	Producciones de anime enfocadas al mercado de internet
-	ショタコン	Shotakon	shota	Complejo Shoutarou	Obras de manga/anime que realizan una representación "sensual" de preadolescentes masculinos

-	ツンデレ	Tsundere	-	-	Concepto para definir a personajes que poseen una personalidad dura y combativa, pero que en el fondo son amorosos y cariñosos
-	ヤンデレ	Yandere	-	-	Concepto para definir personajes que poseen una personalidad amorosa y cariñosa, pero que cambian a una combativa y dura
読み切り / 読切	よみきり	yomikiri	-	One-shot	Obras manga de un solo capítulo
-	4コマ	4 koma	Yon koma	-	Historietas de 4 viñetas



**v.**

**Bibliografía**



## 1. Bibliografía

- ALBERTI, WALTER, "Il cinema di animazione 1832 - 1956" Edizioni Radio Italiana, Torino, 1957.
- AGUILAR, CARLOS; AGUILAR DANIEL; "Yakuza: Cinema, crisantemos y dragones" Calamar ediciones; Madrid 2005.
- ANDERSON, JOSEPH L.; RICHIE, DONALD; "Il cinema giapponese" Traducción del inglés Capirolo, Ettore. Feltrinelli Editore, Milano, 1961
- ARISTARCO, GUIDO "Storia delle teorie del film" Giulio Einaudi editore S.p.A., Torino 1960
- ASENSIO, PACO "Como dibujar Manga paso a paso: chicos"; Maomao publications; Barcelona 2009.
- ASENSIO, PACO "Como dibujar Manga paso a paso: chicas"; Maomao publications; Barcelona 2008.
- AVENELL, SIMON ANDREW; "Civil Society and the New Civic Movements in Contemporary Japan: Covergence, Collaboration, and Transformation" The Journal of Japanese Studies Volume 35, Number 2, (Summer) 2009 pp. 247-283
- BARA, ANDRE; "La expresión por el cuerpo" Ediciones Búsqueda, Buenos Aires, 1975.
- BARICORDI, ANREA; DE GIOVANNI, MASSIMILIANO; PIETRONI, ANDREA; ROSSI, BARBARA; TUNESI, SABRINA; "Anime: Guida al cinema d'animazione giapponese"; Garbada Press, Bologna; 1991.
- BENARDINI, ALDO "Le collaborazioni internazionali nel cinema europeo" en "Storia del cinema mondiale: L'Europa 1. Miti, luoghi, divi"; Giulio Einaudi editore s.p.a.; Torino; 1999.
- BENDAZZI, GIANNALBERTO; Cap: "I continenti del cinema d'animazione" en "Storia del cinema mondiale IV; Americhe, Africa, Asia, Oceania; La cinematografia nazionali" de Mario Spina (Redactor), Einaudi, Torino, 2001.
- BENDAZZI, GIANNALBERTO "L'animazione" en "Storia del cinema mondiale: Gli Stati Uniti II" Primer

tomo; Giulio Einaudi editore s.p.a.; Torino; 1999.  
Pág 865 - 890.

- BENDAZZI, GIANNALBERTO "L'animazione europea, ieri e oggi" en "Storia del cinema mondiale: L'Europa 1. Miti, luoghi, divi"; Giulio Einaudi editore s.p.a.; Torino; 1999.
- BENDAZZI, GIANNALBERTO; "Cartoons, 110 años de cine de animación" Ocho y medio; Madrid 2003.
- BENDAZZI, GIANNALBERTO; "Cartoons. Il cinema d'animazione 1888 - 1988" Marsilio Editori; Venecia 1988.
- BERMEJO, MARIA JOSÉ S.; "Hanna - Barbera. Un Gran Fábrica de Sueños" FANDECOMIX; <http://www.fandecomix.com.>, 3/02/09
- BERNDT, JAQUELINE; "Facing the Nuclear Issue in a "Mangaesque" Way: The Barefoot Gen Anime" en Cinergie: il cinema e le altri arti, número 2, n.s. noviembre 2012, pp. 148 - 159
- BERTETTO, PAOLO (dirección) "Analisi e decostruzione del film" Bulzoni editore, Roma 2007.
- BERTIERI, CLAUDIO; "I Film di Carta, ottanta anni di fumetti sullo scherzo e di cinema nei fumetti"; Vallecchi editore; Firenze; 1979.
- BERTONI, FEDERICO "Realismo e letteratura: Una storia possibile", Piccola Biblioteca Einaudi, Saggistica letteraria e linguistica; Giulio Einaudi Editores s.p.a.; Torino; 2007
- BIRDWHISTELL, RAY L.; "El lenguaje de la expresión corporal", Editorial Gustavo Gili, S.A.; Barcelona, 1979.
- BROPHY, PHILIP; "100 anime. BFI Screen guide"; British Film Institute; London, 2005.
- BROWN, STEVEN T.; "Cinema Anime"; Palgrave MacMillan; New York (U.S.A.) 2006.
- BUDASSI, ENZO, "Arte e tecnica del film di animazione", Edizioni Bizzarri, Roma, 1972.

- CÁCERES, GERMÁN, "Entre dibujos, marionetas y pixeles.", La Crujía ediciones; Ciudad autónoma de Buenos Aires; 1999.
- CALZA, GIAN CARLO "Ukiyo-e" Phaidon Press Inc., Nueva York, 2005.
- CHOMSKY, N.; RAMONET, I. "Cómo nos venden la moto"; Icara, Barcelona, 1997.
- CIMALANDO, CINZIA; "Radiografie della paura nucleare: Nuclear Nation de Atsushi Funahashi e Testimonianza di un essere vivente di Akira Kurosawa" en Cinergie: il cinema e le altre arti, número 2, n.s. noviembre 2012, pp. 125 - 137
- CLEMENTS, JONAPHAN; MCCARTHY, HELEN; "The anime encyclopedia, revised and expoded edición. A guide to Japane animation since 1917"; Stone Bridge Press; Berkeley (U.S.A.), 2006.
- CULHANE, JOHN; "Walt Disney's FANTASIA"; Abradale Press / Harry N. Abrams, Inc. Publishers, New York, 1983.
- CRAFTON, DONALD; "Emile Cohl, acteur de cinéma d'animation" en "CinémAnimationS" Condè-sur-noireau; 2007, pág: 20 - 28.
- CYRULNIK, BORIS; "Del gesto a la palabra: la etología de la comunicación en los seres vivos" Editorial Gedisa, Barcelona, 2004.
- DAVIS, FLORA; "La comunicación no verbal"; Alianza Editorial, Madrid 1976.
- DELGADO, PEDRO EUGENIO; "El cine de animación"; Ediciones JC; Colección Imágenes Número 28; Madrid
- DIGITAL MANGA, INC.; TEZUKA PRODUCTIONS CO. "Tezuka. Escuela de Animación, nIvel básico 1" NORMA, Barcelona, 2004.
- EGUIZÁBAL MAZA, RAUL; "Historia de la publicidad" Editorial Eresma and Celeste ediciones; Madrid 1998
- EGUIZÁBAL MAZA, RAÚL; "Industrias de la conciencia. Una historia social de la publicidad en España"



(1975 - 2009)"; Ediciones Península; Barcelona 2009.

- FASTA, JULIUS; "El lenguaje del cuerpo", Editorial Kairós, Barcelona, 1971.
- FONTE, JORGE; "Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos Disney"; T&B Editores; Madrid; 2004
- GARCÍA FERNÁNDEZ, EMILIO; URRERO PEÑA, GUZMÁN; Cap: "El cómic" en GARCÍA FERNÁNDEZ, EMILIO; URRERO PEÑA, GUZMÁN; SÁNCHEZ GONZÁLEZ, SANTIAGO; MARCOS MOLANO, María del Mar; "La cultura de la imagen"; Fragua, Madrid, 2006.
- GÉNIN, BERNARD; "Il cinema d'animazione: Dai disegni animati alle immagini di sintesi, dalla matita al computer, pro e contro Disney, Europa - Giappone: il cartone animato oggi"; Lindau s.r.l.; Torino 2005.
- GONZALES REQUENA, JESUS "Clásico, Manierista, Postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood" Castilla ediciones, Valladolid 2006.
- HOPKINS, JOHN; "Shrek, From the Swamp to the Screen"; Harry N. Abrams, Inc. New York; 2004.
- JACOSTE QUESADA, JOSE G; "El productor cinematográfico" Editorial Síntesis S.A., Madrid 1996
- KERN, ADAM L. "Manga, from the Floating world, Comicbook Culture and the kibyôshi of Edo Japan"; Harvard University Asia Center; Cambridge (Massachusetts), 2006.
- KNAPP, MARK L.; "La comunicación no verbal: el cuerpo y el entorno"; Paidós Comunicación, Barcelona , 1995.
- LANE, ANDY "Aardman presents: Creating Creature Comforts: The award - winning animation brought ti life from the makers of "Chicken Run" and "Wallace and Gromit""; Aardman Animations Ltd. Y Pan Macmillan; Londres, 2003.

- LAWSON, JOHN H.; "Teoria e storia del cinema"; Editori Laterza; Bari; 1966.
- LE DU, JEAN; "El cuerpo hablado; Psicoanálisis de la expresión corporal"; Editorial Paidós, SAICF, Buenos Aires, 1981.
- LEDOUX, TRISH; RANNEY DOUG; "The COMPLETE anime GUIDE. Japanese Animation, Film Directory and resource guide"; Tiger Mountain Press; Issaquah (U.S.A.), 1997.
- LIEBES, TOMAR; KATZ, ELIHU; Cap: "Seis interpretaciones de la serie Dallas" en DAYAN, DANIEL; "En busca del público"; Gedisa, Barcelona, 1997.
- LORD, PETER; SIBLEY, BRIAN; "Cracking animation"; Thames and Hudson; London 2004
- LORENZO GAECÍA, JOSÉ; "Comunicación no verbal periodismo y medios audiovisuales"; Editorial Universitas, S.A. Madrid 2000.
- MACWILLIAMS, MARK W. (Director) "Japanese visual cultura: Explorations in the world of manga and anime"; M.E: Sharpe, Inc.; New York 2008.
- MARIANI, ANDREA; "Sinergie e Sinestesie: La stereoscopia tra convergenza e nuovo realismo (2005 - 2012)" en Cinergie: il cinema e le altri arti, número 2, n.s. noviembre 2012, pp. 23 - 31
- MARTINELLI ARLOTTI, PAOLA; "In moto perpetuo: L'animazione in 3D nel cinema e nella televisione dalla fine del XIX secolo alla fine del XX" Corporativa Libreria Universitaria Editrice Bologna, Bologna 2004.
- MARTÍNEZ BARNUEVO, MARÍA LUISA, "El largometraje español: análisis y evaluación." Ediciones y publicaciones autor S.R.L.; Madrid
- MARTOS, ELADI; "La pareja feliz; Baca i Garriga: La animación como un juego" Colección Animadrid; 2005.
- MAROCCO, PAOLO; "Vertigo: La donna che visse due volte, di Alfred Hitchcock. Lo sguardo dell'ozio"

nell'America del lavoro"; Le Mani - Microart's Edizioni; Genova; 2003.

- MCCARTHY, HELEN; "Hayao Miyazaki. Master of Japanese Animation"; Stone Bridge Press, Film Theme Artistry; Berkeley (U.S.A.), 1999.
- MCCARTHY, HELEN; "The anime! Movie guide. Movie by movie guide to Japanese Animation"; The Overlook Press, Peter Mayer Publisher Inc.; New York (U.S.A.), 1997.
- MINGUET, JOSEP M<sup>a</sup> "Kodomo manga paso a paso: kamikaza factory studio" Instituto Monsa de Ediciones; Barcelona 2009.
- MINGUET, JOSEP M<sup>a</sup> "Manga paso a paso: Hadas y criaturas mágicas" Instituto Monsa de Ediciones; Barcelona.
- MIYAKE, TOSHIO; "Da Hiroshima/Nagasaki a Fukushima: cinema, manga e anime nell Giaponne postbelico" en Cinergie: il cinema e le altri arti, número 2, n.s. noviembre 2012, pp. 118 - 123
- MIYAKE, TOSHIO; "Desideri nucleari: convergenze mediatiche nelle culture popolari giapponesi" en Cinergie: il cinema e le altri arti, número 2, n.s. noviembre 2012, pp. 162 - 172
- MOSCARDÓ GUILLÉN, JOSÉ; "El cine de animación en más de 100 largometrajes" Alianza Editorial, Madrid, 1997.
- MOTOS TERUEL, TOMÁS; "Iniciación a la expresión corporal" Editorial Humanitas, Barcelona, 1983.
- MUCCHIELLI, ROGER; "Psicología de la publicidad y de la propaganda: conocimiento del problema, aplicaciones prácticas."; Ediciones mensajero; Bilbao 1977.
- MURASE, HIROMI; "Warrior Princesses, How Far will You Go?: Transitions in the Characterization of Female in Japanese 'Anime'" En Field Report of the Center for Gender Studies (CGS), pp. 77-88. Tokyo: International Christian University, 2005.
- NAKAGAWA, HASAYASU; a cura di Francesco Saba Sardi, "Introduzione alla cultura giapponese. Saggio di

antropologia reciproca", Bruno Mandadori, Milano 2006

- NAPIER, SUSAN JOLLIFFE; "Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away"; The Journal of Japanese Studies Volume 32, Number 2, (Summer) 2006 pp. 287-310
- ORTOLEVA, PEPPINO "Cinema e televisione" en "Storia del cinema mondiale: L'Europa 1. Miti, luoghi, divi"; Giulio Einaudi editore s.p.a.; Torino; 1999.
- PAIK, KAREN; "The art of Ratatouille"; Disney Enterprises, Inc/ Pixar.; Chronicle Books LLC; San Francisco; 2007.
- PASOLINI, PIER PAOLO; "Empirismo erectico" Garganta libri, Milano, 2000
- PATTEN, FRED; MACEK, CARL; "Waching Anime, Reading Manga. 25 Years of essays and reviews", Stone Bridge Press, Berkeley (U.S.A.); 2004.
- PEASE, ALLAN; PEASE, BARBARA; "El lenguaje del cuerpo: Cómo interpretar a los demás a través de sus gesto"; Amat editorial; Barcelona, 2006.
- POITRAS, GILLES; "The anime companion. What's Japanese in Japanese animation? 2"; Stone Bridge Press; Berkeley (U.S.A.); 2005.
- POITRAS, GILLES; "The anime companion. What's Japanese in Japanese animation?"; Stone Bridge Press; Berkeley (U.S.A.); 1999.
- PONTICIELLO, ROBERTA; SCRIVO, SUSANNA; "Con gli occhi a mandorla: Sguardi sul Giappone del cartoon e dei fumetti"; Tunuè; Latina 2007 (primera edición 2005)
- PRATKANIS, ANTHONY; ARONSON, ELLIOT; "La era de la propaganda: Uso y abuso de la persuasión"; Ediciones Paidós, Barcelona, 1994.
- RAFFAELLI, LUCA; "Le anime disegnati: Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre"; Edizioni Minimun Fax, Roma; 2005.

- Real Decreto 81/1997, de 24 de enero, sección IV referente a la calificación por edades y Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine sección primera artículos 8 y 9
- REINOSO, JOSÉ; "In memóriam Te Wei, padre de la animación chino"; Publicado por El País el 03/03/2010
- RICHIE, DONALD; "Cien años de cine japonés"; Ediciones Jaguar, Madrid, 2004.
- RIERA, JORGE; "Videoguía Manga. La guía más complete para descubrir a fondo el mundo de la animación japonesa." Midons Editorial S.L., Valencia, 1996.
- RONDOLINO, GIANNI; "Storia del cinema d'animazione: dalla lanterna mágica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg"; UTET Librería, Torino 2003.
- RONDOLINO, GIANNI; "Storia del cinema vol: 3", Unione Tipografico editrice Torinese, Torino 1977. pág:120 -173
- ROSA (DE LA), EMILIO; "Estrellas Animadas"; Animateruel y Festival de cine de Henares; SANCHEZ GÚZMAN, JOSÉ RAMÓN; "Breve historia de la publicidad"; Editorias Ciencia 3 S.A.; Madrid 1989.
- SCROLAVAZZA, PAOLA; "Cartografie della post-apocalissi: rappresentazioni della metropoli post-atomica nel cinema d'animazione giapponese contemporaneo" en Cinergie: il cinema e le altri arti, número 2, n.s. noviembre 2012, pp. 140 - 146
- SELBY, ANDREW; "Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos"; pad Parramón Arquitectura y Diseño, Barcelona, 2009
- SHAKESPEARE, WILLIAM; "Romeo y Julieta"; Grupo Anaya; Madrid; 2006.
- SPINA, MARIO (Redactor), "Dizionario dei registri del cinema mondiale vol: II, G-O" Einaudi, Torino 2001 ISBN 88-06-16515-1. Pág 584 - 585.
- STRECHER, MATTHEW C.; "Magical Realims and the Search for identity in the Fiction of Murakami

Haruki"; *Journal of Japanese Studies*  
Vol. 25, No. 2 (Summer, 1999), pp. 263-298.

- URPÍ, MONTSE; "Paidós: Aprender, Comunicación no verbal: La elocuencia del silencio"; Paidós, Barcelona, 2004.
- VIDAL ZURITA, HIPOLITO "La imagen animada, análisis de la forma y el contenido del dibujo animado." Editorial de la Universidad Complutense, Madrid, 1988.
- VIDAL GONZÁLEZ, RODOLFO, "La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial"; Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca; Salamanca 2006.
- VV.AA. "Como dibujar Manga paso a paso: erótico"; Maomao publications; Barcelona 2006.
- VV. AA. "Fantasmagoría: Dibujo en movimiento"; Fundación I.C.O.; 2007
- VV.AA "Animation - Art and industry"; John Libbery Publishing Ltd; United Kingdom; 2009.
- VV.AA. "Cine de animación japonés"; Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastian, San Sebastian 2008.
- VV.AA. "Fantasmagoría; Dibujo en movimiento" Fundación ICO; 2007
- YÉBENES, PILAR; "Cine de animación es España"; Ariel Cine; Barcelona, 2002
- WAINWRIGHT, GORDON R.; "Aprende tú solo: El lenguaje del cuerpo"; Ediciones pirámide, S.A., Madrid 1993.
- WEINRICHTER, ANTONIO; "Pantalla amarilla: El cine japonés"; T and B editores; Madrid 2002
- WEISHAR, PETER; "Moving Pixels; Blockbuster Animation, Digital Art and 3D Modelling Today"; Tames and Hudson Ltd; Londres, 2004.

- WELLS, PAUL; "Fundamentos de la animación"  
Parramón, Impreso en Singapure, 2007.
- WELLS, PAUL (Editor) "Halas and Batchelor Cartoons.  
An animated history"; Southback Publishing;  
Londres, 2006.
- YÉBENES, PILAR; "Cine de animación es España";  
Ariel Cine; Barcelona, 2002
- YOMOTA, INUHIKO, Cap: "Storia del cinema  
giapponese" en "Storia del cinema mondiale IV;  
Americhe, Africa, Asia, Oceania; La cinematografia  
nazionali" de Mario Spina (Redactor), Einaudi,  
Torino, 2001

## 2. Webgrafía

- 123; "Shounen ai" en "The Language of Sex and Romance - Dictionary and Research Guide"; 123 explore; <http://www.123exp-culture.com/t/03604086653/>; 23/02/09
- 123; "Yuri" en "Comics Dictionary and Research Guide"; <http://www.123exp-comics.com/t/004758143/>; 23/02/09.
- 123; "Yaoi" en "The Language of Sex and Romance - Dictionary and Research Guide"; <http://www.123exp-culture.com/t/03604080034/>; 23/02/09.
- 123; "Hentai" en "The Language of film - Dictionary and Research Guide"; <http://www.123exp-art.com/t/04224058947/>; 23/02/09.
- ABRAHAM, ADAM; "A Brief of History" UPA, Mavericks, Magic and Magoo, <http://www.upapix.com/pages/history.htm>, 4/02/09
- AGUIAR, BILL; "Interview wich Satoshi Kon"; Robofish: Article - Tokyopop; [http://www.tokyopop.com/Robofish/tp\\_article/688419.html](http://www.tokyopop.com/Robofish/tp_article/688419.html); 02/03/09.
- ANIME NEOQUEEN/MANGA EONPRINCESS "Dudad Anime: ¿Qué es Shonen?"; <http://animeneoqueen.galeon.com/aficiones1522870.html>; 19/02/09.
- ANIME NEWA NETWORK; "Ecchi"; Animenewsnetwrks; <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=17>; 20/02/09.
- ANIME NEWS NETWORK; "Josei"; Anime News Network; <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=18>; 23/02/09.
- ANIME NEWS NETWORK; "Seinen"; Anime News Network; <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=19>; 23/02/09
- ANIMENEWSNETWORK; "Shounen-ai"; AnimeNewsNetwork; <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=26>; 23/03/09



- ANIMENFO "Anime by Genre: Ecchi" animeNFO;  
<http://www.animenfo.com/animebygenre.php?genre=16&pagenumber=3&perpage=30>; 20/02/09.
- ANTENA 3 TELEVISIÓN "American Dad" Antena3.com,  
[http://www.antena3.com/a3tv2004/servlet/GestorWeb?opera=getFicha&idPag=2969&dest=/web/html/ficha/ficha\\_nueva.jsp](http://www.antena3.com/a3tv2004/servlet/GestorWeb?opera=getFicha&idPag=2969&dest=/web/html/ficha/ficha_nueva.jsp), 4/02/09.
- ATHOS; "Los Picapiedra. (The Flintstones)" Viejas Series de TV, 19/12/06.  
<http://tvhits.blogspot.com/2006/12/los-picapiedra-flintstones.html>, 3/02/09.
- BANDEL, JAN-FREDERIK; "Historia / Política" Deutschsprachige Comic; Goethe-institut  
<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cgp/esindex.htm>; 27/1/09
- BIOGRAFÍAS Y VIDAS "Max Fleischer" BIOGRAFÍAS Y VIDAS;  
[http://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/fleischer\\_max.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/fleischer_max.htm). 5/4/09.
- BIOGRAFÍAS Y VIDAS "Matt Groening" Biografías y vidas,  
<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/groening.htm>, 27/1/09
- BLACK ROSSEN; "Maho Shojō"; Blackrossen;  
<http://black-rossen.blogcindario.com/2008/08/00024-maho-shojo.html>; 21/02/09.
- BUENAIsla; "Que es el género Seinen"; BuenaIsLa;  
<http://www.buenaisla.com/modules.php?name=Anime-Online&func=Generos&Genero=Seinen>; 15/02/09
- BUENAIsla; "Que es el género Harem"; BuenaIsLa;  
<http://www.buenaisla.com/modules.php?name=Anime-Online&func=Generos&Genero=Harem>; 21/02/09
- CAVIARO, JUAN LUIS; "\"Paprika\", la última joya de Satoshi Kon"; Blog de cine, publicado 13/03/07;  
<http://www.blogdecine.com/sitges/paprika-la-ultima-joya-de-satoshi-kon>; 02/03/09.
- CEMZOO; "Shounen ai"; CemZoo.com;  
[http://www.cemzoo.com/wiki/Shounen\\_ai](http://www.cemzoo.com/wiki/Shounen_ai); 23/02/09
- CEMZOO; "Shounen ai"; CemZoo.com;  
<http://www.cemzoo.com/wiki/Yaoi>; 23/02/09

- CHATFIELD, ANTHONY; "Defining anime: The harem  
gern" Hel'um;  
<http://www.helium.com/knowledge/30793-defining-anime-the-harem-genre>; 21/02/09.
- CHUME; "Shonen Manga y Anime" Imperio Anime;  
<http://www.imperioanime.com/animacion-anime/shonen-manga-y-anime/>; 19/02/09.
- DDSING "Precedentes de los dibujos animados"  
<http://ddsign.wordpress.com/2006/04/15/precedentes-de-los-dibujos-animados/> 21/1/09
- DIANIKA; "De Shôjo a Josei"; Denka World;  
<http://denkaworld.blogspot.com/2007/02/de-shjo-jsei.html>; 23/02/09
- DIGITAL MEDIA FX; "Follow the Bouncing Ball: The Technical Innovation of Max Fleischer" Digital Media FX;  
<http://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html>, 5/04/09.
- "Dibujos animados" Enciclopedia Microsoft® Encarta® Online 2008  
<http://es.encarta.msn.com> © 1997-2008 Microsoft Corporation. 12/1/09
- EL CRITICÓN; "Arnold Schwarzenegger. Biografía, filmografía y fotos." El Crítico, <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article1332.html>. 27/01/09
- FUNKY; "El Anime y sus Géneros"; Monitos; Publicado 15/03/06;  
[http://www.monitos.cl/view\\_art.php?id=513](http://www.monitos.cl/view_art.php?id=513); 14/02/09.
- FÓRMULATV.COM; "El pin nazi de McCain - Palin en 'Padre de familia'" Formula tv noticias, publicada el 21/10/08,  
<http://www.formulatv.com/1,20081021,9190,1.html>, 28/01/09
- FORMULA TV.COM, "'Shin Chan', con 49 quejas, copa las reclamaciones por la aplicación del Código de Autorregulación", Miércoles 30 julio 2008.  
<http://www.formulatv.com/1,20080730,8332,1.html>. 16/08/2008

- FOTOGRAMA.COM, "La violencia de los dibujos animados". Publicado el 25/05/2000. Consultado 1/12/08
- FUJISAKI, VANDER; "Cuando las Magical Girl dejaron de ser mágicas"; opinión en ociojoven.com; Publicado 6/03/07; <http://www.ociojoven.com/article/articleview/977141/1/213/>; 21/02/09.
- GAN, SHEUO HUI; "The Transformation of the Teenage Image in Oshii Mamoru's The Sky Crawlers" en [journal.animationstudies.org](http://journal.animationstudies.org) volume 8; publicado el 22/12/2011
- GIBSON; CHRIS; "The Biography of a Mouse" The Walt Disney Company; <http://www.mickey-mouse.com/themouse.htm>; 6/02/09
- HANG LI, CHI; PATMORE, CHRIS; SCOTT-BARON HAYDEN; "Animación Manga. Manual de técnicas de anime. Crear fascinantes animaciones con lápices, pinceles y píxeles"; Editorial Acanto; Barcelona 2008.
- HENDRIX, GRADY; "Satoshi Kon's Theory of Animation"; The New York Sun; Publicado 27/06/08; <http://www.nysun.com/arts/satoshi-kons-theory-of-animation/80784/>; 02/03/09.
- HIKARI, NEBUR; "Historia de Hayao Miyazaki"; CristaLab.com; <http://www.cristalab.com/anime/historia-de-hayao-miyazaki-cl90161/>; 26/02/09
- ILEINNE ESQUIVEL, "La violencia en los dibujos animados". El Observatodo. <http://www.elobservatodo.cl/admin/render/noticia/7425> Publicado 19/05/07. Consultado 1/12/08.
- J. González, Hernán; "Vida y obra de Miyazaki y Takahata"; Ghibli; <http://hjg.com.ar/ghibli/historia.html>; 1/03/09.
- J. XICOTA; "The Flientstones" Parece que fue ayer; <http://parecequefueayer.espaciolatino.com/Picapiedra.html>, 3/02/09.
- JAPANIMOTION; "Byousoku 5 Centimeter: Makoto Shinkai lo hace de nuevo"; Japanimation; Publicado 30/03/07;

<http://japanimotion.wordpress.com/2007/03/30/byousoku-5-centimeter-makoto-shinkai-lo-hace-de-nuevo/>;  
03/03/09

- JESIE; "¿Qué es Shoujo?"; Shoujos; Publicado 6/03/07; <http://shoujo-jesie.blogspot.com/2007/03/qu-es-shoujo.html>; 21/02/09.
- JETRO, "Continúa la difusión global de la animación japonesa" publicado 1 julio 2004. [http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004\\_07\\_anime.html](http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004_07_anime.html) 12/12/08
- JONES, JESSICA; "Makoto Shikai"; La Torre del Reloj; Publicado 5/12/07; <http://latorredelreloj.blogspot.com/2007/12/makoto-shinkai.html>; 03/03/09
- JQP "Las claves para crear un shounen de éxito"; La KuroKueva; <http://lakurokueva.blogspot.com/2008/06/las-claves-para-crear-un-shounen-de.html>; 19/02/09.
- KAMIKAZE ANIME FANSUB; "¿Qué es un shounen?, ¿Qué es un shoujo?"; Kamikazefansub.net; <http://www.kamikazefansub.net/shonenjo.php?id=4>
- KATYBERRY "Betty Boop", [www.katyberry.com](http://www.katyberry.com); <http://www.katyberry.com/BettyBoop/history.html>; 5/04/09
- KIMIKO; "Significados: Generos mangas: Shoujo, Shounen, yuri, yaoi. Anime, manga...."; Blabea.com; <http://www.blabea.com/showthread.php?p=3186>; 19/02/09.
- KYOSUKE; "Autores Imprescindibles (I): Satoshi Kon"; Reflexiones de un bot; <http://reflexionesdeunbot.blogspot.com/2005/01/autores-imprescindibles-i-satoshi-kon.html>; 02/03/09.
- LA NUEZ "La Nuez: Max Fleischer, el pionero "incógnito"", La Nuez; Publicado 11/09/06; <http://lanuez.blogspot.com/2006/09/max-fleischer-el-pionero-incognito.html>; 5/04/09.
- LITE, ANTONIO; "Historia de la animación rusa" Casa de Rusia. Publicado 21/9/08.

<http://www.casarusia.com/index.php?/archives/252-Historia-de-la-animacion-rusa.html>. 8/2/09

- MANGA.ES; "Enciclopedia >> Kodomo"; Asociación Manga.es;  
<http://www.mangaes.com/enciclopedia/genero/00019-kodomo/>; 25/02/09.
- MANULS; "Padre de Familia copia a Los Simpson" Vayatele, publicado 4/05/07,  
<http://www.vayatele.com/2007/05/04-padre-de-familia-copia-a-los-simpson>, 12/01/09
- MARKESTEIN; DONALD D.; "Mickey Mouse" Art © Walt Disney Co.; <http://www.toonopedia.com/mickey.htm>; 6/02/09.
- MEMO-CHAN; "¿Què es el seinen?"; EMD;  
<http://www.emudesc.net/foros/zona-otaku/65024-anime-seinen.html>; 23/02/09.
- MES, TOM; "Intevieu Satoshi Kon"; Midnihgt Eye; Publicado 02/11/01;  
[http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi\\_kon.shtml](http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon.shtml); 02/03/09.
- MIPUNTO.COM "Historia de la animación"; MIPUNTO.com;  
[http://www.mipunto.com/temas/1er\\_trimestre04/historia\\_animacion.html](http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html), 8/2/09.
- MICHAEL, MIFSUB; "The Blach and The White of Manga and Animation"; Electrc-rain.net;  
<http://www.electric-rain.net/NihonSun/Black&White/>; 26/02/09.
- MIDNIGHT EYE; "Interview: Hayao Miyazaki"; Publicado 1/07/02 MidnightEye.com;  
[http://www.midnighteye.com/interviews/hayao\\_miyazaki.shtml](http://www.midnighteye.com/interviews/hayao_miyazaki.shtml); 26/02/09.
- MOARMANGA "Mangas: Shoujo"; Moar Manga;  
<http://moarmanga.com/genero/shoujo/>; 21/02/09.
- MOARMANGA "Mangas: Shounen"; moarmanga.com;  
<http://moarmanga.com/genero/shounen/>, 19/02/09.
- MONTERO PLATA, LAURA; "Entrevista con Satoshi Kon"; Fila Siete, Crítica Cinematográfica; Publicado 25/10/06;

<http://www.filasiete.com/entrevistas/entrevista-con-satoshi-kon>; 02/03/09.

- MPZ; "Diccionario Otaku"; geocities.com;  
[http://es.geocities.com/manganime\\_power/diccionario.html#shonenai](http://es.geocities.com/manganime_power/diccionario.html#shonenai); 16/01/09.
- MUNDO PEKE.COM "Historia de Popeye el Marino",  
Mundopeke.com;  
[http://www.mundopeke.com/web/popeye/historia/la\\_historia\\_de\\_popeye.htm](http://www.mundopeke.com/web/popeye/historia/la_historia_de_popeye.htm), 5/04/09.
- MUNDO PEKE.COM "Historia de Popeye el Marino",  
Mundopeke.com;  
[http://www.mundopeke.com/web/popeye/historia/la\\_historia\\_de\\_popeye.htm](http://www.mundopeke.com/web/popeye/historia/la_historia_de_popeye.htm), 5/04/09.
- N. TRONCHONI, El País Digital, Valencia 18/11/08,  
Crítica: Agenda día a día. "Animación en Japonés",  
[http://www.elpais.com/articulo/Comunidad/Valenciana/Animacion/japones/elpepiespval/20081118elpval\\_33/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/Comunidad/Valenciana/Animacion/japones/elpepiespval/20081118elpval_33/Tes/). 27/11/08.
- NASUCA.NET; "Isao Takahata"; Nasuca.net;  
[http://www.nausicaa.net/miyazaki/takahata/index\\_spanish.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/takahata/index_spanish.html); 1/03/09.
- NASUCA.NET; "Hayao Miyazaki"; Nasuca.net;  
[http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/index\\_spanish.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/index_spanish.html); 26/02/09.
- NATSU; "Introducción a los Géneros del Anime By Akira";  
Publicado el 30/12/06 Pokémex;  
<http://www.pokemex.com/foros/index.php?action=printpage;topic=11731.0>; 19/02/09.
- NAUGHTY KITTY STUDIOS 2002; "Shoujo Anime";  
Naughtykitty;  
<http://www.naughtykitty.org/shoujo.html>; 21/02/09.
- NAYUKI; "Shinda no Chikyu: Generos del anime";  
Shinda No Chikyu; Pública 8/7/08.  
<http://shindanochikyu.blogspot.com/2008/07/generos-del-anime.html>. 21/02/09
- ONE MANGA; "Manga Dictionary: Josei Manga"; One  
Manga; <http://www.onemanga.com/directory/josei/>;  
23/02/09.
- ONE MANGA "Manga Dictionary: Shoujo Manga";  
Onemanga;

<http://www.onemanga.com/directory/shoujo/>;  
21/02/09.

- ONE MANGA; "Manga Dictionary: Seinen Manga"; One Manga; <http://www.onemanga.com/directory/seinen/>; 23/02/09.
- ONE MANGA; "Seinen Manga" One Manga; <http://www.onemanga.com/directory/seinen/>. 15/02/09
- OTAE.COM/DIBUS "Los Picapiedra - Un poco de historia" Otae.com/dibus; <http://www.otae.com/dibus/picapiedra/>. 3/02/09.
- PARANOICA FIERITA "Benitín y Eneas" Diario Paranoico; 12/11/07  
<http://diarioparanoico.blogspot.com/2007/11/benitn-y-eneas.html>, 26/01/09
- PASTOR, ROBERTO. "Shin Chan, el programa de televisión con más quejas" 6 agosto 2008.  
<http://www.zonafandom.com/2008/08/06-shin-chan-el-programa-de-televisión-con-mas-quejas>, 15/8/2008
- PELÁEZ MALAGÓ, J. ENRIQUE; "Historia de la Caricatura" Proyecto Clio, Historia del arte.  
<http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>, 27/1/09
- PORTALMIX "Los Simpson: La visión sarcástica de una típica familia americana" Portalmix;  
<http://www.portalmix.com/simpson/lossimpson.shtml>. 27/1/09
- PSEUDOGHETTO; "Yuri, Shoujo-ai, el lesbianismo en Japón-Manga/Anime"; Pseudoghetto;  
[www.pseudoghetto.com/yuri.html](http://www.pseudoghetto.com/yuri.html); 23/02/09.
- QUINTEROS, NICOLAS; "Max Fleischer: Dibujando el futuro" La linterna mágica.  
<http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>. 5/02/09.
- RAMEN PARA DOS información extraída de Formula tv, "Shin Chan, la serie con más quejas en España". 31/7/2008.  
<http://ramenparados.blogspot.com/2008/07/shin-chan-la-serie-con-ms-quejas-de.html>. 15/08/08
- REDSIES; "Géneros del anime"; entrebits.cl; Publicado el 14/3/08;

<http://www.entrebites.cl/foros/anime/10722-generos-del-anime.html>; 14/02/09.

- ROGERS MUCHELLE; "Henshin: The Mahon Shoujo Gern"; Henshin; <http://henshin.anime-myth.com/>; 21/02/09.
- ROSE; "Géneros" Comunidad Anime Argentite; <http://argentite.informe.com/forum/gn-neros-dt214.html>; 19/02/09
- SAKURA; "Características y revistas del manga"; nireblog; publicado 11/05/07; <http://sakura.nireblog.com/post/2007/05/11/caracteristicas-y-revistas-del-manga>; 19/02/09
- S. BERMEJO, MARIA JOSÉ; "Los Supersónicos" FANDECOMIX; [http://www.fandecomix.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=56&Itemid=40](http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=56&Itemid=40), 3/02/09.
- S. BERMEJO, MARIA JOSÉ; "Hanna - Barbera. Un Gran Fábrica de Sueños" FANDECOMIX; <http://www.fandecomix.com>, 3/02/09
- SEBASTIAN; "Los Supersónicos" Nanse; <http://nanuse.webcindario.com/jetsons.htm> 3/02/09.
- SHOUHOAI.ORG; "Shoujo Ai: Home"; Shoujo Ai.org; [www.shoujoai.org](http://www.shoujoai.org); 23/02/09.
- SONATA; "Shoujo-Ai: Introduction"; shoujoai; [www.shoujoai.com](http://www.shoujoai.com); 23/02/09.
- TANGERINE DREAMS; "Josei Manga"; Tangerine Dreams, Guide to Shoujo Manga and Anime Licensed in English; <http://tangerine.astraldream.net/joseimanga.html>; 23/02/09.
- TAOS; "Anime, ¿qué es?; géneros, etc." Anime ja nai; <http://www.animejanai.cl/anime/articulos/anime.act?p=3>; 14/02/09.
- THE UNEMPLOYED WRITER "Defining Anime: the Harem Gern" AC associated content; [http://www.associatedcontent.com/article/143726/defining\\_anime\\_the\\_harem\\_genre\\_pg2.html?cat=2](http://www.associatedcontent.com/article/143726/defining_anime_the_harem_genre_pg2.html?cat=2); 21/02/09.
- TRACCETTA, NATALIA "Betty Boop ¿una flapper de mentira?" SoloCortos.com;



<http://www.onlyshortfilms.com/RevistaSC.aspx?nroArticulo=94>, 5/04/09.

- TVINFANCIA 2009. SECRETARÍA DE LA COMISIÓN MIXTA DE SEGUIMIENTO: TVINFANCIA 2009. SECRETARÍA DE LA COMISIÓN MIXTA DE SEGUIMIENTO; "Documentos: criterios orientadores"; Tvinfancia.es; <http://www.tvinfancia.es/Textos/CriteriosOrientadores/Criterios.htm>; 19/02/09.
- VALERO, JAIME; "Alégrame el finde: manga y anime ecchi"; zonafandom; <http://www.zonafandom.com/anime/alegrame-el-finde-manga-y-anime-ecchi>; 19/02/09.
- VENTURA, LUÍS; "La violencia en los dibujos animados", <http://www.bulldog.com.ar/editorial/Textos/ESPECTACULOS/laviolencia.htm>. 1/12/08.

### 3. Videografía

- ABE, NORIYUKI; TITE, KUBO (CREADOR); "Bleach" Studio Pierrot Co. Ltd.; DENTSU Music And Entertainment; 2004.
- ABE, NORIYUKI; "Bleach: Memories of Nobody"; Toho Company, Pierrot Digital Animation Room, Gekijo Ban Bleach Seisaku Iinkai; 2006.
- ABE, NORIYUKI; "Bleach: Memories of Nobody"; Pierrot Digital Animation Room, Gekijo Ban Bleach Seisaku Iinkai; 2007.
- ADAMSON, ANDREW; ASBURY, KELLY; VERNON, CONRAD; "Shrek 2" Dreamworks; 2004.
- ANNO, HIDEAKI; TSURUMAKI, KAZUYA; KASAI, KENICHI; "Las circunstancias de él y ella" AKK "Kare Kano" Akk "Kareshi Kanojo no Jijyou" AKK "Circumstances of a Boyfriend and Girlfriend"; Gianax; 1998.
- ANNO, HIDEAKI; "Evangelion" AKK "Neon Genesis Evangelion" AKK "Shin Seiki Evangelion"; Gainax, TV Tokyo, NAS; 1995.
- AOKI, EI; "Girls Bravo"; Fuji TV, Girls Bravo Production Committee; 2004.
- AOKI, EI; "Girls Bravo: Second Seasion"; Fuji TV, Girls Bravo Production Committee; 2005.
- ARAKI, TETSURO "Death Note" AKK "Desu nôto"; Mad House; D.N. Dream Partners; NTV; Shueisa; Video Audio Project (VAP); 2006
- ARAMAKI, SHINJI; "Appleseed Ex Machina" AKK "Ekusu makina" AKK "Appleseed 2"; Digital Frontier, Ex Machina Film Partners, Micott, Sega of Japan, TYO Productions, TakaraTomy, Toei Video Company; 2007.
- AKAMATSU, KEN (Creador); "Mahou Sensei Negima" AKK "Magister Negi Magi"; XEBEC, Starchild Records, FUNimation Entertainment; 2005.
- ASAKA, MORIO; "Sakura, cazadora de cartas" AKK "Card Captor Sakura"; Madhouse studios, Clamp; 1998.

- ASAKA, MORIO; NAKAMURA, RYOSUKE; MATSUMOTO, TSUYOSHI; "NANA"; Madhouse Studios; 2006.
- ASAKA, MORIO; KAMANAKA, FUMIHARU; INOU, HIDEKI; KIMURA, HIROSHI; RANAKA, HIROYUKI; SUZUKI, KAORU; OZAWA, KAZUHIRO; FUCHIGAMI, MAKOTO; OHTA, MASAHIKO; HASHIMOTO, MITSUO; MASUHARA, MITSUYUKI; SHIMAZAKI, NANAKO; SEKITA, OSAMU; MIYATA, RYO; NAGAI, TATSUYUKI; KOBAYASHI, TOMOKI; "Chobits"; Madhouse Studios; 2002.
- AVANZINO, PETER; "Futurama: La bestia con un millón de espaldas" AKK "Futurama: The Beast with a Billion Backs" AKK "Futurama Movie 2"; 20th Century Fox Televisión; 2008
- BABIA, TONI; D'OCÓN, ANTONI; "Los Fruitis" Coproducción España-Francia; Emitida por la cadena TVE; 1991.
- BALLESTER BUSTOS, LUIS; KOSHI, SHIGEO; SAITÔ, HIDEAKA; SUGIYAMA, TAKU; "D'Artacan y los tres mosqueperros"; Coproducción España-GB-Japón; 1981.
- BALLESTER BUSTOS, KUROKAWA, FUMIO; "La vuelta al mundo de Willy Fog"; Coproducción España - Japón; 1983.
- BALSER, ROBERT; ROCA, BALTASAR; "Las tres mellizas"; Club d'Investissement Média, Cromosoma TV produccions, Televisió de Catalunya (TV3); 1991.
- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; AVERY, TEX; LAH, MICHAEL; DEITCH, GENE; JONES, CHUCK; "Tom y Jerry" Hannah-Barbera Productions, Sib-Tower 12 Productions, MGM Television; 1940.
- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; RUBY, JOE; SPEARS, KEN; TAKAMOTO, IWAO; "Scooby-Doo" Hannah-Barbera Productions; 1969.
- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; ZASLOVE, MARK; A. NICHOLS, CHARLES; "Los Supersónicos" AKK "The Jetsons" Hanna-Barbera Productions, American Broadcasting Company (ABC) CBS Television, National Broadcasting Company (NBC), Screen Gems; 1962.
- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; A NICHOLS, CHARLES; "Los Picapiedra" AKK "The Flintstones", Hanna-Barbera Productions; 1960.

- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; "El show de Huckleber Hound" AKK "The Huckleberry Hound Show" Hannah-Barbera; 1958.
- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; "El oso Yogui" AKK "The Yogi Bear Show" Hannah-Barbera Productions; 1961.
- BARBERA, JOSEPH; HANNA, WILLIAM; "Don Gato" AKK "Top Cat" Hannah-Barbera Productions; 1961.
- BARILLÈ, ALBERT; "Érase una vez... el hombre" AKK "Il était une fois... l'homme"; Procidis; 1978.
- BIANCHI, BRUNO; CHALOPIN, JEAN; HEYWARD, ANDY; "Inspector Gadget"; Coproducción USA-Francia-Canadá; 1983
- BIANCHI, BRUNO; CHALOPIN, JEAN; "Isidoro" AKK "Heathcliff & the Catillac Cats"; DIC Audiovisual Paris, Tokyo Movie Shinsha; 1984.
- BIERN BOYD, CLAUDIO; IBÁÑEZ, FRANCISCO; "Mortadelo y Filemón"; Antena 3 Televisión, B.R.B. Internacional, RTL Televisión, Ediciones B; 1994.
- BIERN BOYD, CLAUDIO; "David el gnomo"; Coproducción España-Portugal; BRB Internacional S.A., CINAR, Lisboa 01; 1985.
- BIGELOW, DAVE; "Kevin Spencer"; The Comedy Network, Canadian Television (CTV); 1999.
- BIRD, BRAD; "El gigante de hierro"; Warner Bros. Pictures; 1999.
- BIRD, BRAD; "Los increíbles" AKK "The incredibles"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 2004.
- BIRD, BRAD; "Ratatouille"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 2007
- BOLGER, PAUL J.; KAPLAN, YVETTE; "Érase una vez... un cuento al revés" AKK "Happily N'Ever After" Coproducción USA-Alemania; Lions Gate Films; 2007.
- BULTH, DON "Fievel y el Nuevo Mundo" AKK "An American Tail"; Universal Pictures, Amblin Entertainment; 1986.

- BLUTH, DON; GOLDMAN, GARY; "Anastasia"; 20th Century Fox; 1997.
- BULTH, DON "En busca del valle encantado" AKK "The Land Before Time"; Universal Pictures, Amblin Entertainment; 1988.
- BURTON, TIM; JOHNSON, MIKE "La novia cadáver" AKK "Tim Burton's Corpse Bride" Warner Bros. Pictures, 2005.
- BUSCARINI, JUAN PABLO; "El arca de Noé" Patagonik Film Group, 2007.
- CAREY-HILL, DWAYNE; "Futurama: El gran golpe de Bender" AKK "Futurama: Bender's Big Score!" AKK "The Futurama Movie" 20th Century Fox Television, The Curiosity; 2007
- CAREY-HILL, DWAYNE; "Futurama: El juego de Bender" AKK "Futurama: Bender's Game" AKK "The Futurama Movie 3" 20th Century Fox Television; 2008
- COOK, BARRY; BANCROFT, TONY; "Mulan" Walt Disney, 1998.
- CRUZ DELGADO, PALOMO; YUYAMA, KUNIHITO; "Don Quijote de la Mancha"; Coproducción España - Japón; Romagosa Internacional; 1980.
- CUESTA, MICHAEL; GOLDWYN, TONY; LIEBERMAN, ROBERT; "Dexter"; Showtime; 2006.
- D'OCÓN, ANTONI; "Delfy y sus amigos" D'Ocón Films; 1992.
- D'OCÓN, ANTONI; "Basket Fever: Locos por el basket" D'Ocón Films; 1992.
- DAICHI, AKITARO; NAGAHAMA, HIROSHI; GOTOH, KEIJI; OTSUKA, MASAHICO; MIYAZAKI, NAGISA; HIRAMATSU, TADASHI; SUZUKI, WARURO; "Fruits Basket"; Studio DEEN, FUNimation Entertainment; 2001.
- DARNELL, ERIC; McGRATH TOM; "Madagascar" DreamWorks; 2005.
- DARNELL, ERIC; McGRATH TOM; "Madagascar 2" AKK "Madagascar 2: Escape 2 Africa" DreamWorks Animation; 2008.

- DARNELL, ERIC; JOHNSON TIM; "Antz, Hormigaz" AKK "Antz" DreamWorks Pictures; 1998.
- DATE, HAYATO; NIMOY, JEFF; "Naruto", Toei Animation., 2002
- DATE, HAYATO; DAKUKAWA, ATSUSHI; TAKEDA, HAYATO; OOKU, MANEKO; KUMATANI, MASAACKI; NOSHITANI, MITSUTAKA; TAKAHASHI, SHINGEHARU; SATOH, SHINJI; TSURU, TOSHIYUKI; KINOSHITA, YUKI; "Naruto Shippûden" AKK "Naruto Hurricane Chronicles"; Studio Pierrot Co. Ltd.; 2007.
- DAVIS, ARTHUR; DUFAU, OSCAR; URBANO, CARL; "Los Snorkels" AKK "The Snorks"; Coproducción Bélgica-EEUU; Hanna-Barbera Productions; 1984
- DELGADO, CRUZ "Los trotamúsicos" AKK "Los 4 músicos de Bremen"; TVE; 1989.
- DIDAL, MARK; "El emperador y sus locuras" AKK "The Emperor's New Groove"; Walt Disney Pictures; 2000.
- DUDA, DANIEL; "Titeuf"; Cabal J; 2001.
- DUTILLIEU, JOSÈ; GORDON, GEORGE; HATHCOOK, BOB; LUSK, DON; PATTERSON, RAY; RUST, JOHN; URBANO, CARL; ZASLOVE, ALAN; "Los Píufos" AKK "Smurfs" Co-producción Bélgica-USA; Hanna-Barbera; 1981.
- EDWARDS, CORY; EDWARDS, TODD; LEECH, TONY; "La increíble pero cierta historia de Caperucita Roja" AKK "Hoodwinked"; The Weinstein Company; 2005.
- ELLIOTT, R BRUCE; FUKUNAGA, GEN (Productor ejecutivo); "Romeo x Juliet"; Gonzo, GDH, CBC, SKY Perfect Well Think Co., Ltd., Kadokawa Shoten, FUNimation Entertainment; 2007.
- FEISS, DAVID; "Vaca y Pollo" AKK "Cow and Chicken"; Cartoon Network, Hanna-Barbera Productions; 1997.
- FELLINI, FEDERICO; "La Strada", Ponti de Laurentiis, 1954
- FILONI, DAVE "Star Wars: The Clone Wars" Lucasfilm Animation; 2008.

- FUJIKO, F. FUJIO; SHIBAYA, TSUTOMO; "Doraemon" AKK "Doraemon, el gato cósmico"; Tokyo Movie Shinsha; 1973.
- FUJIKO, F. FUJIO; SHIBAYA, TSUTOMO; "Doraemon" AKK "Doraemon, el gato cósmico"; TV Asahi, Asatsu DK, Shin-Ei Animation; 1979.
- GATOH, SHOJI; "Full Metal Panic!"; Gonzo, Kadokawa, Shoten, ADV Films; 2002.
- GERONIMI, CLYDE; LUSKE, HAMILTON; JACKSON, WILFRED; "La cenicienta" AKK "Cinderella"; Walt Disney Pictures; 1950.
- GERONIMI, CLYDE; LUSKE, HAMILTON; JACKSON, WILFRED; "Peter Pan"; Walt Disney; 1953.
- GERONIMI, CLYDE; LUSKE, HAMILTON; JACKSON, WILFRED; "La dama y el vagabundo" AKK "Lady and the Tram"; Walt Disney Pictures; 1955.
- GERONIMI, CLYDE; LUSKE, HAMILTON; REITHERMAN, WOLFGAND; "101 dálmatas" AKK "One Hundred and One Dalmatians"; Walt Disney; 1961.
- GERONIMI, CLYDE; "La bella durmiente" AKK "Sleeping Beauty"; Walt Disney Pictures; 1959.
- GOKURAKUIN, SAKURAKO; "Sekirei"; Seven Arcs, Aniplex, MOVIC; 2008.
- GOOSSENS, RAY; "Astérix el galo" AKK "Astérix le Gaulois" Coproducción Francia-Bélgica; 1967.
- GROENING, MATT; "Los Simpson" AKK "The Simpsons" Gracie Films; 1989.
- GROENING, MATT; "Futurama", FOX, 1999
- HAMANA, TAKAYUKI; "Toshokan Sensou" AKK "Library War"; Production I.G; 2008.
- HAMANA, TAKAYUKI; VEILLEUX, RENE; "Prince of Tennis" AKK "Tenisu no ôjisama"; Production I.G., J.C. Staff, TK Works; 2001.
- HIMARUYA, HIDEKAZU (Creador); "Hetalia Axis Powers"; Studio DEEN; 2009.

- HAND, DAVID; "Blancanieves y los 7 enanitos" AKK "Snow White and the Seven Dwarfs"; Walt Disney; 1937.
- HAND, DAVID; "Bambi"; Walt Disney; 1942.
- HASHIMOTO, MITSUO; ITOGA, SHINTARO; ISHIDA. HIROSHI, OKUNO, HIROYUKI, FURUKAWA, MASAMI, YASUMURA, RYO; "Bakugan"; Japan Vistec, TMS Entertainment; 2007
- HASHIMOTO, MITSUO; "Dragon Ball GT" AKK "Bola de Dragón GT"; Toei Animation; 1996.
- HARA, SEITARÔ; TAKAGI, SHINJI; IWASAKI, YOSHIAKI; KAGAWA, YUTAKA; "Bola de Dan" AKK "Hono No Tokyuji Dodge Danpei" AKK "Fighting Dodgeball Boy Dodge Danpei"; Toei Animation; 1991.
- HAYASHI, MASAYUKI; "Chicho Terremoto" AKK "Dash!! Kippe"; Tatsunoko Production; 1981.
- HAYWARD, JIMMY; MARTINO, STEVE; "Horton" AKK "Horton Hears a Who!"; 20th Century Fox, Blue Sky Studios; 2008.
- HICKNER, STEVE; SMITH, SIMON J.; "Bee Movie" DreamWorks; 2007.
- HICKNER, STEVE; WELLS, SIMON; CHAPMAN, BRENDA "El príncipe de Egipto" AKK "The Prince of Egypt" DreamWorks; 1998.
- HIMARUYA, HIDEKAKU (Creador); "Hetalia"; Studio DEEN; 2009.
- HIRAI, HIRASHI; "Heroic Age"; XEBEC, Starchild Records; 2007.
- HIROYUKI, KITAKUBO; EGAWA, TATSUYA; "Goleen Boy"; Shueisha, KKS; 1995.
- HIRSCHBIEGEL, OVILER; MCTEIGUE, JAMES; "Invasión" AKK "The Invasion" Warner Bros. Pictures 2007
- HOSODA, MAMORU; "The Girl Who Leapt Through Time" AKK "Toki wo kakeru shôjo"; Mad House Ltd.; 2006.
- HOWARD, BYRON; WILLIAMS, CHRIS "Bolt" Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures; 2008.



- HUBLEY, JOHN; "Mr Magoo" United Productions of America (UPA), 1949.
- IGARASHI, TAKUYA; "Soul Eater" AKK "Souru Iitaa"; Bones; 2008.
- IKEHATA, TAKASHI; "Genshiken"; ARMS, KIDS STATION, Media Blasters; 2004.
- IKEHATA, TAKASHI; "Genshiken 2"; ARMS, GENCO, Lantis, KIDS STATION, Media Blasters; 2007.
- IKEHATA, TAKASHI; "Genshiken OVA"; GENCO, Lantis, Media Blasters; 2006.
- IMASHI, HIROYUKI; "Gurren Lagann" AKK "Tengen Toppa Gurren Lagann"; Gainax; 2007.
- INAGAKI, TAKAYUKI; "Koharu Biyori" AKK "Indian Summer"; DAUME, ADV Films; 2007.
- ISHIHARA, TATSUYA; "Clannad"; Kyoto Animation, Key, Pony Canyon, Visual Art`s, ADV Films; 2007.
- ISHIHARA, TATSUYA; SAKAMOTO, KAZUYA; KITANOHARA, NORIYUKI; WATANABE, SEIJI; YOSHIOKA, SHINOBU; ISHIDATE, TAICHI; ARATANI, TOMOE; TAKEMOTO, YASUSHITO; YAMAMOTO, YUTAKA; "La melancolía de Suzumiya Haruhi" AKK "Suzumiya Haruhi no yûtsu" AKK "The Melancholy of Haruhi Suzumiya"; Kyoto Animatio; 2006.
- JACKSON, PETER; "El señor de los anillos: la comunidad del anillo" AKK "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring" New Line Cinema; Wingnut Films 2001
- JONES, CHUCK; FRELENG, FRIZ; AVERY, TEX; CLAMPETT, BOB; MCKIMSON ROBERT; "Looney Tunes" AKK "Looney Toons"; Warner Bros. Cartoons, Harman-Ising Pictures, Leon Schlesinger Productions; 1930.
- JUDGE, MIKE; DANIELS, GREG; GARCIA, TRICIA; TANG-LOVELAND, CYNDI; KUHLMAN, ADAM; HEE LIM, KYOUNG; MCCARVEN, GARY; POLCINO, DOMINIC; LIOI, ANTHONY; JACOBSEN, ALLAN; HWAN LIM, BOO; MYERS, JEFF; "El rey de la colina" AKK "King of the Hill"; Deedle-Dee Productions, Judgmental Films, 3 Art Entertainment, 20th Century Fox Television, Film Roman Productions, Judgmental Films Inc.; Emitida en FOX; 1997.

- KAMIYAMI, KINJI; "Higashi no Eden" AKK "Eden of The East"; Production I.G; 2009.
- KANBE, MAMORU; "I''s Pure"; ARMS; 2005.
- KANBE, MAMORU; "Elfen Lied" AKK "Erufen Ritô" VAP, ARMS, GENCO, ADV Films, A Line; 2004.
- KASAI, KENICHI; "Mirmo" AKK "Wagamama Fairy Mirumo de Pon!" AKK "Mirmo Zibang!" AKK "Milmo de Pon!"; Studio Hibari; 2002.
- KATAGAI, SHIN; "Neo Angelique Abyss"; Yumeta Company, KOEI; 2008.
- KATSURA, MASAKAZU (Creador); "I''s"; ARMS; 2002.
- KATSURA, MASAKAZU (Creador); "I''s Pure Bonus"; ARMS; 2005.
- KAWAJIRI, YOSHIAKI; "Ninja Scroll" AKK "Jûbei ninpûchô"; JVC, Madhouse Studios, MOVIC, TOHO; 1993.
- KAWAMORI, SHOJI; "Macross Zero"; Bandai Visual; 2002.
- KAWAOE, JUN; "Innocent Venus"; Bandai Visual, Brains Base; 2006.
- KEIICHIRO, KAWAGUCHI; "Hayate no Gotoku" AKK "Hayate the Combar Butler" Shogakukan Productions, Studio Tulip, SynergySP; 2007
- KIKUCHI, YASUHITO; MORISHITA, KÔZÔ; "Caballeros del Zodiaco" AKK "Saint Seiya"; Toei Animation Company; 1986.
- KIRKPATRICK, KAREY; JOHNSON TIM; "Vecinos invasores" AKK "Over the Hedge" DreamWorks Pictures; 2006.
- KISHIMOTO, MASASHI (Creador); "Naruto - Battle at the Hidden Falls"; Studio Pierrot; 2003.
- KIZAKI, FUMINORI; "Afro Samurai"; Coproducción Japón-USA; Gonzo, Fuji TV, Fuji Television Network, G.D.H., Mosaic Media Group, Spike TV; 2007

- KOBASAKI, OSAMU; "Paradise Kiss"; Madhouse Studios, Fuji TV, Bang Zoom! Entertainment; 2005.
- KON, CHIAKI; "Junjo Romantica"; Studio DEEN; 2008.
- KON, SATOSHI; "Paprika, detective de los sueños" AKK "Papurika"; Madhouse, Sony Pictures Entertainment Japan; 2006
- KON, SATOSHI; FURUYA, SHÔGO; "Tokyo Godfathers"; Mad House Ltd.; 2003.
- KON , SATOSHI; "Paranoia Agent" AKK "Mousou dairinin"; WoW; 2004.
- KON, SATOSHI; "Perfect Blue"; Rex Entertainment; 1998.
- KON, SATOSHI; "Millennium Actress" AKK "Sennen joyû"; Bandai Visual Co., Chiyoko Commitee, Mad House, WoW, Genco; 2001
- KONAMI, KANATA (Creador); "Chi's Sweet Home"; Madhouse Studios; 2008.
- KONAMI, KANATA (Creador); "Chi's New Address"; Madhouse Studios; 2009.
- KONDO, YOSHIFUMI; "Susurros del corazón" AKK "Mimi wo sumaseba"; Studio Ghibli; 1995.
- KOU, YUU; "Zero no Tsukaima: Futatsuki no Kishi" AKK "The Familiar of Zero 2<sup>nd</sup> Series"; J.C. Staff, GENCO, Media Factory, Shochiku; 2007.
- KOU, YUU; "Zero no Tsukaima: Princesses no Rondo" AKK "The Familiar of Zero 3<sup>rd</sup> Series"; J.C. Staff; 2008.
- KOU, YUU; "Zero no Tsukaima: Princesses no Rondo - OVA" AKK "The Familiar of Zero 3<sup>rd</sup> Series - OVA"; J.C. Staff; 2008.
- KUROKAWA, FUMIO; "El libro de la selva" AKK "Janguru Bukku shonen Mōguri" AKK "Jungle Book: Shounen Mowgli"; Doro TV Merchandising, S.r.i., Nippon Animation; 1989.
- KUROKAWA, FUMIO; "La pequeña Lulu" AKK "Little Lulu to Chicchai Nakama" AKK "Little Lulu and Her Little Friends"; Nippon Animation; 1976.

- KUROKAWA, FUMIO; "Ruy, el pequeño Cid"; Coproducción España - Japón; 1980.
- KYODA, TOMOKI; MORIYAMA, YUJI; "Ouran High School Host Club"; Bones, VAP, Nomad, FUNimation Entertainment; 2006.
- LASSETER, JOHN; "Toy Story"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 1995.
- LASSETER, JOHN; "Toy Story 2"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 1999
- LASSETER, JOHN; "Cars (Coches)"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 2006.
- LEE, WENDEE; MITSURU, HONGO; "Outlaw Star"; Bandai Entertainmen, Sunrise; 1998.
- LUKIC, BUTCH; PAUR, FRANK; HASHIMOTO, SABURO; YOUNG SANG, YEUN; TERADA, KAZUO; "Gárgolas" AKK "Gargoyles"; Buena Vista Televisión, Walt Disney Television Animation; 1994.
- MACFARLANE, SETH; BARKER, MIKE; WEITZMAN, MATT; "Padre Made in USA" AKK "American Dad!"; 20th Century Fox Televisión, 2005.
- MACFARLANE, SETH; "Padre de Familia" AKK "Family Guy"; Twentieth Century Fox Film Corporation, 1999.
- MAKI, YOUKO; "Aishiteruze Baby" AKK "Love You Baby"; Animax, TMS Entertainment, Toei Video Co., Ltd; 2004.
- MASAYUKI; TSURUMAKI, KAZUYA; ANNO, HIDEAKI; "Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone" AKK "Evangelion Shin Gekijôban: Jo"; Gainax, Khara Corporation; 2007.
- MASAYUKI; TSURUMAKI, KAZUYA; ANNO, HIDEAKI; LEE, JASON; "Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth" AKK "Shin seiki Evangelion Gekijô-ban: Shito shinsei"; Production I.G., Gainax, Project Eva; 1997.
- MATSUMARU, FUMIHIKO; "REC"; SHAFT, TBS; 2006
- MATSUMARU, FUMIHIKO; "REC DVD Special"; SHAFT, TBS; 2006

- MATSUSHITA, YUKIHIRO; "Blue Dragon"; SKY Perfect Wellthink, TV Tokyo, Pierrot, Mistwalker; 2007.
- McFARLAND, MIKE; "Detective Conan" AKK "Meitantei Conan" AKK "Case Closed: One Truth Prevails"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1996.
- MILLER, GEORGE; "Happy Feet: rompiendo el hielo" Coproducción Australia-USA; Warner Bros. Pictures presenta una producción Kingdom Feature Productions, Kennedy Miller Productions, Village Roadshow Pictures; 2006.
- MINAMI, MAKI; "Specia A" AKK "Special S.A. Class"; AIC, Gonzo; 2008.
- MINEKURA, KAZUYA (Creador); "Bus Gamer"; Frontier Works, Studio Izena; 2008.
- MINKOFF, ROB; ALLERS, ROGER; "El rey león" AKK "The lion king" Walt Disney Pictures; 1994.
- MITSUNOBU, HIROYOSHI; "Campeones" AKK "Oliver Benji" AKK "Captain Tsubasa"; Toei Animation; 1983.
- MIYAZAKI, GORO; "Cuentos de Terramar" Akk "Gedo Senki" AKK "Tales from Earthsea"; Studio Ghibli, Buena Vista Home Entertainment, DENTSU Music and Entertainment, GNDHDDT, Hakuhodo DY Media Partners, Mitsubishi Shoji Co, NTV, Nibariki, Toho Company; 2006.
- MIYAZAKI, HAYAO; "El Castillo en el cielo" AKK "Tenkû no shiro Rapyuta"; Studio Ghibli; 1986.
- MIYAZAKI, HAYAO; "El castillo de cagliostro" AKK "Rupan sansei: Kariosutoro no shiro" AKK "Lupin III: Castle of Cagliostro"; Toho Studios presenta una producción Tokyo Movie Shinsha; 1979.
- MIYAZAKI, HAYAO; "Porco Rosso" AKK "Kurenai no buta"; Studio Ghibli; 1992.
- MIYAZAKI, HAYAO; "El castillo ambulante" AKK "El castillo errante de Howl" AKK "Hauru no ugoku shiro" AKK "Howl's Moving Castle"; Studio Ghibli; 2004.
- MIYAZAKI, HAYAO; "La princesa Mononoke" AKK "Mononoke Hime" AKK "Princesa Mononoke"; Studio

Ghibli pr., Miramax Internacional, Tokuma Shoten, Nippon Televisión, Netword Dentsu; 1997.

- MIYAZAKI, HAYAO; "Nausicaa del valle del viento" AKK "Kaze no tani no Naushika"; Studio Glibi; 1984.
- MIYAZAKI, HAYAO; "Ponyo en el acantilado del mar" AKK "Gake no Ue no Ponyo" AKK "Ponyo on the Cliff by the sea"; Studio Glibi; 2008.
- MIYAZAKI, HAYAO; "Mi vecino Totoro" AKK "Tonari no Totoro"; Studio Glibi; 1988.
- MIYAZAKI, HAYAO; "Nicky, la aprendiz de bruja" AKK "Maho no takkyubin"; Studio Glibi; 1989.
- MIYAZAKI, HAYAO; "El viaje de Chihiro" AKK "Sen to Chihiro no kamikakushi" AKK "Spirited Away"; Coproducción Japón-USA; Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Dentsu, Walt Disney Pictures; 2001.
- MIYAZAKI, HAYAO; TAKAHATA, ISAO; ÔSUMI, MASAACKI; "Lupen" AKK "Rupan sensei"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1971.
- MIYAZAKI, HAYAO; TAKAHATA, ISAO; ÔSUMI, MASAACKI; "Lupen III" AKK "Rupan sensei: Part II"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1977.
- MIYAZAKI, HAYAO; TAKAHATA, ISAO; HAYAKAWA, KEIJI; "Conan, el niño del futuro" AKK "Future Boy Conan" AKK "Mirai shônen Conan" AKK "The Adventures of Adnan and Lena"; Tokyo Movie Shinsha (TMS); 1977
- MIZUSHIMA, SEIJI; "Fullmetal Alchemist" AKK "Hagane no renkinjutsushi"; BONES; 2003.
- MONTAGANA, KEITARO; "School Days"; Marvelous Entertainment, avex entertainment, Lantis, Pony Canyon Enterprises, School Days Production Committee; 2007.
- MORITA, HIROYUKI; "Bokurano"; Gonzo, Diomedia Inc.; 2007.
- MOTONAGA, KEITARO; "School Days: Magical Heart Kokoro-chan"; Avex, Lantis, Marvelous Entertainment; 2008.
- MOTONAGA, KEITARO; "School Days: Valentin Days"; TNK, Lantis, Marvelous Entertainment; 2008.

- MURASE, SHUKO; IGARASHI, TATSUYA; KUSUMOTO, HIROKI; TOBA, AKIRA; TSUNEMATSU, KEI; "Ergo Proxy"; Geneon Entertainment, Manglobe, WoWow; 2006.
- MUSKER, JOHN; CLEMENTS, RON; "La Sirenita" AKK "The Little Mermaid"; Walt Disney Pictures; 1989.
- MUSKER, JOHN; CLEMENTS, RON; "Aladino" AKK "Aladdin"; Walt Disney; 1992.
- MUSKER, JOHN; CLEMENTS, RON; "Hercules"; Walt Disney Pictures; 1997.
- NABESHIMA, OSAMU; KURIMOTO, HIROSHI; HARADA, NANA; "D. Gray Man"; TMS Entretainment; 2006.
- NAGAI, TATSUYUKI; "Toradora!" AKK "Tiger x Dragon"; J.C. Staff; 2008.
- NAKAMURA, RYUTARO; "Serial Experiments: Lain"; Pionner LDC; 1998.
- NISHIKIORI, HIROSHI; "Azumanga Daioh"; Kadokawa Publishing Company; 2002.
- NISHIMURA, JUNJI; "True Tears"; Lantis, Bandai Visual, P.A. Works; 2008.
- NISHIMURA, SATOSHI; "Trigun" AKK "Toraigan" AKK "Trigun #1: The \$60,000,000,000 Man"; Tokuma Shoten; 1998.
- NOMURA, TETSUYA; NOZUE, TAKESHI; "Final Fantasy VII: Advent Children"; Visual Works, Square Enix; 2005.
- NORIZA, MAKOTO; SATO, MASATO; YOKOTA, OSAMU; YUH, KOH; "Reena y Gaudi" AKK "Slayers"; SoftX; 1995.
- NORSTEIN, YURI; "25 di ottobre, il primo giorno Russia"; U.R.S.S.; 1968.
- NORSTEIN, YURI; "La battaglia di Kenzents"; U.R.S.S.; 1971.
- NORSTEIN, YURI; "La lolpe e la lepre"; U.R.S.S.; 1973.
- NORSTEIN, YURI; "L'airone e le Gru"; U.R.S.S.; 1974.

- NORSTEIN, YURI; "Il Riccio nella nerbbia"; U.R.S.S.; 1975.
- NORSTEIN, YURI; "Il racconto dei racconti"; U.R.S.S.; 1979.
- ODA, EIICHIRO; UDA, KÔNOSUKE; "One Piece" AKK "Wan piisu"; Toei Animation Company; 1999.
- OKA, YOSHIHIRO; YAMADA, TORU; YAMAKICHI, YASUO; WAGNER, JENNIFER; YABE, AKINORI; UMEZAWA, ATSUTOSHI; "La familia crece" AKK "Marmalade Boy"; Toei Animation; 1994.
- OKABE, KAZUHIKO; YABUSHITA, TAIJI; "Panda y la Serpiente Mágica" AKK "Hakujaden" AKK "Legend of the White Snake" AKK "The Great White Snake" AKK "The White Snake Enchantress"; Toei Doga; 1958.
- OKUWAKI, MASAHARU; HATAKEYAMA, SHIGEKI; KOBAYASHI, TETSUYA; SUGAI, YOSHIHIRO; "MÄR" AKK "Meru hevun" AKK "MÄR: Märchen Awakens Romance" AKK "Cantar del despertar del país de las hadas"; Shogakukan Productions Co., Ltd., TV Tokyo, PCB Productions; 2005.
- OMORI, TAKAHIRO; KOSAKA, HARUME; NAKANO, HIDEAKI; HARA, HIROSHI; MATRUURA, JOHEI; KAWAGOE, JUN; OHATA, KIYOTAKA; TAMURA, KOTARO; KANBE, MAMORU; YONEDA, MITSUHIRO; SATO, YUTAKA; "Baccano!"; Happinet Pictures, MediaWorks, Project Baccano!; 2007.
- OMORI, TAKAHIRO; KOSAKA, HARUME; NAKANO, HIDEAKI; HARA, HIROSHI; MATRUURA, JOHEI; KAWAGOE, JUN; OHATA, KIYOTAKA; TAMURA, KOTARO; KANBE, MAMORU; YONEDA, MITSUHIRO; SATO, YUTAKA; "Baccano! OVA"; Brains Base, Aniplex, FUNimation EntertainmentL; 2008.
- ONCHI, HIDEO; "Terra e" AKK "Terra he" AKK "Toward the Terra" AKK "Chikyuu he"; Toei Company; 1980
- OSBORNE, MARK; STEVENSON, JOHN; "Kung Fu Panda" DreamWorks Animation; 2008.
- OSHII, MAMORU; "Surcadores del cielo" AKK "Sukai kurora" AKK "The Sky Crawlers"; Production I.G., Nippon Television Network Corporation (NTV); 2008.



- OSHII, MAMORU; "Ghost in the Shell" AKK "Kôkaku kidôtai"; Bandai Visual Company, Kodansha, Manga Video, Production I.G.; 1995.
- OSHII, MAMORU; "Ghost in the Shell 2: Innocence" AKK "Inosensu: Kôkaku kidôtai"; Bandai Visual Company, Dentsu Inc., Studio Ghibli; 2004.
- OSHII, MAMORU; "Angel's Egg" AKK "Tenshi no tamago" AKK "Mystical Egg of the Angels"; Studio DEEN, MK Productions, Dr. Movie; 1985.
- ÔTOMO, KATSUHIRO; "Akira"; Tokyo Movie Shinsha, Kodansha; 1998.
- PARKER, TREY; STONE, MATT; "South Park" Digital Studios LLC; 1997.
- PARKER; TREY "South Park: Más grande, más largo y sin cortes" AKK "South Park - Bigger, Longer & Uncut" AKK "South Park: The Movie"; Warner Bros, Paramount Pictures, Comedy Central; 1999.
- PILOTTE, JEAN; RIJGERSBERG, NICK; "Caillou"; Cinar Corporation, Teletoon, Shaw Rocket Fund; 1998.
- POZO, JOSEP; "Donkey Xote"; Filmax Animation, Bren Entertainment, Lumiq Studios; 2007.
- POZO, JOSEP; "El Cid, la leyenda"; Filmax Animation, 2003.
- PRADO, MIGUELANXO; "De profundis" Continental Producciones, Desembarco Producciones, Zeppelin Filmes; 2007.
- PRATT, HAWLEY; FRELENG, FRIZ; "La Pantera Rosa" AKK "The Pink Panther"; MGM Television, United Artists, Mirisch-Geoffrey Productions, DePatie-Freleng Studios; 1964.
- REITHERMAN, WOLFGAND; "Merlín el Encantador" AKK "Sword in the Stone"; Walt Disney; 1963.
- REITHERMAN, WOLFGAND; "El libro de la selva" AKK "The Jungle Book"; Walt Disney; 1967.
- REITHERMAN, WOLFGAND; "Robin Hood"; Walt Disney Pictires; 1973.

- REITHERMAN, WOLFGAND; "Los aristogatos" AKK "The Aristocats"; Walt Disney; 1970.
- RICHARDSON, BOB; "Spider-Man: La serie animada" AKK "Spider-Man: The Animated Series"; New World Entertainment Films, Genesis Entertainment, TMS Entertainment, Marvel Enterprises, Marvel Productions; Emitida por la cadena FOX; 1994.
- RINTARO; "Metropolis de Osamu Tezuka" AKK "Osamu Tezuka no Metoroporisu"; TriStar Pictures, Metropolis Committee, Bandai Visual Company; 2001.
- ROSSELLINI, ROBERTO; "Roma, città aperta" AKK "Roma, ciudad abierta" Excelsa Films, 1945
- SAITÔ, HIROSHI; LIVSON, DENNIS; "Alfred J. Kwak" AKK "Chiisana Ahiru no ooki na ai no monogatari ahiru no Quack"; Coproducción Holanda-Japón; Harlekjin, Harald Siepermann, Hans Bacher, Telecable Benelux, Toho Co. Ltd., TV Tokio; 1989.
- SAKAGUCHI, HIROBU; "Final Fantasy: la fuerza interior" AKK "Final Fantasy: The Spirits Within" Columbia Pictures, Square Pictures; 2001.
- SAKURAI, HIROAKI; "Winter Garden" AKK "Di Gi Charat - Winter Garden"; Broccoli; 2006.
- SALDANHA, CARLOS; WEDGE, CHRIS; "La edad de hielo" AKK "Ice Age"; 20th Century Fox, Blue Sky Studios, Fox Animation Studios; 2002.
- SALDANHA, CARLOS; "La edad de hielo 2" AKK "Ice Age 2: The Meltdown" AKK "Ice Age 2: El deshielo"; 20th Century Fox, Blue Sky Studios, Fox Animation Studios; 2006.
- SASAKI, MUTSUMI (Character Design); "Myself; Yourself"; Dogakobo; 2007.
- SATO, JUNICHI; "Sargento Keroro" Akk "Sergeant Keroro" AKK "Keroro Gunshô" AKK "Sgt. Frog"; Sunrise, 2004.
- SATO, JUNICHI; "Sailor Moon" Coproducción Canada - Japón; TV Asahi, Toei Animation, DiC Entertainment; 1995.
- SATRAPI, MARJANE; PARONNAUD, VINCENT; "Persépolis" 2.4.7 Films; 2007.

- SAYAMA, KIIYOKO; "Skip Beat!"; Hal Film Market; 2008.
- SAYAMA, KIIYOKO; KIMURA, RYUICHI; "Vampire Knight"; Studio DEEN; 2008.
- SELICK, HENRY; "Pesadilla antes de navidad" AKK "The Nightmare Before Christmas"; Touchstone Pictures. Productor: Tim Burton; 1993
- SERIKAWA, YUGO; "Calimero" AKK "Kalimero" AKK "Calimero and Valeriano"; Coproducción Japón-Italia; KSS; 1972.
- SHARPSTEEN, BEN; LUSKE, HAMILTON "Pinocho" AKK "Pinocchio" Walt Disney Pictures; 1940.
- SHARPSTEEN, BEN; "Fantasia" Walt Disney Pictures; 1940
- SHARPSTEEN, BEN; "Dumbo" Walt Disney; 1941
- SHIBATA, HIROKI; "Bobobo" AKK "Bobobo-bo Bo-bobo"; Toei Animation Company; 2003.
- SHIBAYAMA, TSUTOMU; "Rantaró, el Ninja Boy" AKK "Nintama Rantarou" AKK "Ninja Boy Rantaro"; Ajia-do Animation Works (Asia-Do); 1993.
- SHIBUYA, KAZUHIKO; "Peach Girl"; TV Tokyo, Nomad, Marvelous Entertainment; 2005.
- SHIDARA, HIROSHI; "Candy Candy"; Toei Animation Company, Toei Doga; 1976.
- SHINKAI, MAKOTO; "5 centímetros por segundo" AKK "Byousoku 5 senchimeetoru" AKK "5 Centimeters per Second"; CoMix Wave; 2007.
- SHINKAI, MAKOTO; "The Place Promised in Our Early Days" AKK "Beyond the Clouds" AKK "Kumo no mukô, yakusoku no basho"; Shinkai Makoto, ADV Films; 2004
- SHINKAU, MAKOTO; "Voices of a Distant Star" AKK "Hoshi no Koe"; Shinkai Makoto, ADV Films; 2002.
- SHINKAI, MAKOTO; "She and Her Cat" AKK "Kanojo to Kanojo no Neko: Their Standing Points"; Shinkai Makoto; 1999.

- SHINOBU, AKIYUKI; "Mahou Sensei Negima! Ova Shiroki Tsubasa Ala Alba" AKK "Mahou Sensei Negima! Ova The White Wing"; SHAFT, Starchild Records; 2008
- SHINOBU, AKIYUKI; "Mahou Sensei Negima! Ova Haru" AKK "Mahou Sensei Negima! Ova Spring"; SHAFT; 2006
- SHINOBU, AKIYUKI; "Mahou Sensei Negima! Ova Natsu" AKK "Mahou Sensei Negima! Ova Summer"; SHAFT, Starchild Records; 2006
- SHINOBU, AKIYUKI; "Negima!?"; SHAFT, FUNimation Entertainment; 2006.
- SHIOTANI, NAOYOSHI; "Tokyo Marble Chocolate"; Production I.G, BMG Japan; 2007.
- SIEGEL, DON; "La invasión de los ladrones de cuerpos" AKK "Invasion of the Body Snatchers", Allied Artists, 1956.
- SILVERMAN, DAVID "Los Simpson: La película" AKK "The Simpsons Movie", 20th Century Fox, Gracie Film; 2007.
- SMART, ALAN; TIBBITT, PAUL; DRYMON, DEREK; SPRINGER, AARON; COHEN, SHERM; DOHRN, WALT; LENDER, JAY; HILLENBURG, STEPHEN; "Bob Esponja" AKK "Sponge Bob Squarepants"; Nicktoons Productions, United Plankton Pictures; 1999.
- SORI, FUMIHIKO; "Vexille" AKK "Vexille: 2077 Isolation of Japan"; Avex Entertainment; 2007.
- STANTON, ANDRESON; LASSETER, JOHN; "Bichos, una aventura en miniatura" AKK "A Bug's Live"; Walt Disney Pictures; 1998.
- STANTON, ANDRESON; "Wall·E" AKK "Wall-E"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 2008.
- STANTON, ANDRESON; UNKRICH, LEE; "Buscando a Nemo" AKK "Finding Nemo"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 2003.
- SULLIVAN, PAT; MESSEMER, OTTO; "Felix el gato" AKK "Felix the Cat"; Felix the Cat Productions Inc., 1960.
- TADA, SHUNSUKE; "World Destruction"; Production I.G; 2008.

- TAKAHASHI, RUMIKO; "Ranma ½"; Kitty Films; 1989.
- TAKAHATA, ISAO; "La tumba de las luciérnagas" AKK "Grave of the Fireflies" AKK "Hotaru no haka"; Studi Ghibli; 1988.
- TAKAHATA, ISAO; "Goshu, el violoncelista" AKK "Sero hiki no Gôshu"; OH Production; 1982.
- TAKAHATA, ISAO; "Pompoko" AKK "Heisei tanuki gassen pompoko"; Studio Ghibli; 1994.
- TAKAHATA, ISAO; "Los recuerdos no se olvidan" AKK "Only Yesterday" AKK "Omohide Poro poro"; Studio Ghibli, 1991.
- TAKAHATA, ISAO; "Mis vecinos los Yamada" AKK "Neighbours the Yamadas" AKK "Hôhokekyo tonari no Yamada-kun"; Studio Ghibli; 1999.
- TAKAHATA, ISAO; HAYAKAWA, ATSUJI; KURODA, MASAO; "Heidi" AKK "Alps no shojo Heidi" AKK "Arupusu no shôjo haiji"; Fuji Tv; 1974.
- TAKAMATSU, SHINJI; "Gintama" Sunrise, 2006.
- TAKAMATSU, SHINJI; "School Rumble"; TV Tokyo, Starchild Records, Studio Comet, FUNimation Entertainment; 2004.
- TAKAMATSU, SHINJI; "School Rumble Ni Gakki"; Studio Comet, FUNimation Entertainment; 2006.
- TAKAMATSU, SHINJI; "School Rumble Ichi Gakki Hoshuu"; FUNimation Entertainment; 2005
- TAKAMATSU, SHINJI; "School Rumble San Gakki"; Kondansha; 2008
- TAKAYUKI, INAGAKI; "Rosario + Vampire"; Gonzo; 2008.
- TAKEMOTO, YASUSHIRO; YAMAMOTO, YUTAKA; "Lucky Star" AKK "Raki Suta"; Kyoto Animation; 2007.
- TANIGUCHI, GORO "Code Geass: Lelouch of the Rebellion" AKK "Kôdo giasu: Hangyaku no rurûshu" Sunrise 2006

- TANIGUCHI, GORO "Code Geass R2" Akk "Kôdo giasu: Hangyaku no rurûshu R2" Akk "Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2", Sunrise, CLAMP, Bandai Entertainment, 2008
  
- TARTAKOVSKY, GENNDY; McINTYRE, JOHN; RENZETTI, ROBERT; PETKOV, RUMEN; RUDISH, PAUL; ALVAREZ, ROBERT; McCracken, CRAIG; JUDGE, DON; SAVINO, CHRIS; "El laboratorio de Dexter" AKK "Dexter's Laboratory" AKK "Dexter's Lab"; Emitida por la cadena Cartoon Network; Cartoon Network, CCHTV, Hanna-Barbera Productions, Media Asia Group, Rough Draft Studios; 1996.
  
- TARTAKOVSKY, GENNDY; McINTYRE, JOHN; RENZETTI, ROBERT; ALVAREZ, ROBERT; McCracken, CRAIG; FAUST, LAUREN; MYERS, RANDY; "Las Supernenas" AKK "The Powerpuff Girls"; Cartoon Network, CCTV, Hanna-Barbera Productions, Media Asia Group, Rough Draft Studios; 1998.
  
- TARTAKOVSKY, GENNDY; ALVAREZ, ROBERT; MYERS, RANDY; "Samurai Jack"; Cartoon Network, Hanna-Barbera Productions, Rough Draft Studios; 2001.
  
- TARTAKOVSKY, GENNDY; "Star Wars: Las Guerras Clon" AKK "Star Wars: Clone Wars"; Emitida por la cadena Cartoon Network; Lucasfilm; 2003.
  
- THORNTON, KIRK; "Kannazuki no Miko"; Studio Fantasia, REMIC, Front Line, TNK, Geneon Universal Entertainment, Rondo Robe, Kodansha, Bang Zoom! Entertainment; 2004.
  
- TIMM, BRUCE W.; RADOMSKI, ERIC; ALTIERI, KEVIN; KIRKLAND, BOYD; PAUR, FRANK; RIBA, DAN; SABAST, DICK; "Batman: La serie animada" AKK "The Adventures of Batman & Robin" AKK "Batman: TAS" AKK "BTAS" AKK "Batman: The Animated Series"; Sunrise Inc., Warner Bros. Animation, Warner Bros. Television; 1992
  
- TOFFAN, DEBRA; BAILEY, GREG; "Arthur"; Coproducción Canadá-EEUU; CINAR; 1996.
  
- TOGASHI, YOSHIHIRO (Creador); "Yuu Yuu Hakusho"; Yomiko Advertising, Inc., Studio Pierrot, FUNimation Entertainment; 1992.
  
- TONOKATSU, HIDEKI; OBATA, TAKESHI (Creador); "Hikaru no go"; Studio Pierrot; 2001.

- TORIYAMA, AKIRA (Creator), Nishio, Daisuke;  
"Dragon Ball" (doraron bāru), Toei Animation, 1986.
- TORIYAMA, AKIRA; NISHIO, DAISUKE; "Dragon Ball Z"  
AKK "Bola de Dragón Z"; Toei Animation; 1989.
- TROUSDALE, GARY; WISE, KIRK; "La bella y la bestia"  
AKK "Beauty and the Beast" Walt Disney; 1991.
- TROUSDALE, GARY; WISE, KIRK; "El jorobado de Notre Dame"  
AKK "The Hunchback of Notre Dame" Walt Disney Pictures; 1997.
- TROUSDALE, GARY; WISE, KIRK; "Atlantis: El imperio perdido"  
AKK "Atlantis: The Lost Empire" Walt Disney Pictures; 1997.
- TSURUMAKI, KAZUYA; ANNO, HIDEAKI; "Neon Genesis Evangelion: The end of Evangelion"  
AKK "Shin seiki Evangelion Gekijō-ban: Air/Magokoro wo, kimi ni";  
Production I.G., Gainax, Project Eva, Tv Tokyo; 1997.
- UDA, KONOSUKE; "Lovely Complex" AKK "Love Com";  
Toei Animation, TBS; 2007.
- UEDA, SHIGERU; "Fate/stay night"; Studio DEEN,  
Frontier Works, TBS, TYPE-MOON, Bang Zoom!  
Entertainment; 2006.
- UNKRICH, LEE; DOCTOR, PETE; SILVERMAN, DAVID  
"Monstruos, S.A." AKK "Finding Nemo"; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios; 2001
- USUI, YOSHITO (Creador); "Shin Chan" AKK "Kureyon Shin Chan"  
AKK "Crayon Shin Chan" FUNimation Entertainment, TV Asahi; 1992
- VARA, RAFAEL; "Mortadelo y Filemón, agencia de información"  
Estudios Vara; 1969.
- VICIANA, JOSEP; "Detective Boogey"; Neptuno Films; 1994.
- WATANABE, HIROSHI; "La ley de Ueki" AKK "The Law of Ueki"  
AKK "Ueki no Housoku"; Shogakukan Productions, Studio Izena, Studio Tulip, Studio DEEN; 2005.

- WATANABE, HIROSHI; TAKAHASHI, TORU; "Las aventuras de Orphen" AKK "Majutsushi Orphen"; J.C. Staff; 1998.
- WATANABE, SHINICHI; NICHİYAMA, AKIHIRO; KURIMOTO, HIROSHI; FUKUDA, JUN; ANDO, KEN; MURATA, MASASHIKO; KURENAI, MASARU; HISAMURA, RION; KURII, SHIGEMOTO; AWAI, SHIGENDORI; INAKAWA, SHINTARO; HOSHIKAWA, TAKAFUMI; KATO, YASUHISA; HIRAIKE, YOSHIMASA; "Excel Saga" AKK "Heppoko jikken animêshon excel saga"; J.C. Staff; 1999.
- WATANABE, SHINICHIRO; "Cowboy Bebop" AKK "Kaubô i bibappu"; Bandai Visual Company, Sunrise, ZRO Limit Productions; 1998.
- WATANABE, SHINICHIRO; "Samurai Champloo"; Fuji TV, Fuji, Manglobe, Shimoigusa Champloos; 2004.
- WATANABE, SHINICHIRO; JONES, ANDY; MAEDA, MAHIRO; KAWAJIRI, YOSHIKI; KOIKE, TAKESHI; MORIMOTO, KOUJI; CHUNG, PETER; "The Animatrix"; Warner Bros., Mad House, DNA, Silver Pictures, Square USA, Studio 4°C, Village Roadshow Pictures; 2003.
- WATANABE, TAKASHI; "Ikkoutosen"; J.C. Staff, GENCO, FUNimation Entertainment; 2003.
- YABUKI, KENTARO; "To Love Ru"; XEBEC; 2008.
- YAMADA, HISAKO; "K-on"; Kyoto Animation, Pung Canyon, MOVIC; 2009.
- YAMAMOTO, MEGUMI; IKEDA, MASASHI; AOKI, NAOYA; AOKI, YASUNAO; "Inuyasha" AKK "Inu Yasha"; Yomiuri Telecasting Corporation; 2000.
- YAMAMOTO, YUSUKE; KONDO, NOBUHIRO; "Sargento Keroro: La película" AKK "Keroro Gunso Movie 1" AKK "Chô gekijô-ban Keroro gunsô"; Sunrise; 2006.
- YAMAMOTO, YUTAKA; "Kannagi"; AKK "Kannagi: Crazy Shrine Maidens"; A-1 Pictures Inc., Aniplex; 2008.
- YAMAMURA, KOJI; "Inaka Isha" AKK "Franz Kafka's A Country Doctor"; Shochiku, Studio DEEN; 2007.
- YAMAUCHI, SHIGEYASU; YABE, AKINORI; UMEZAWA, ATSUTOSHI; TACHIBA, RYO; IWAI, TAKAO; YAMAYOSHI, YASUO; OKA, YOSHIHIRO; "No me lo digas con flores"



AKK "Hana yori dango" AKK "Boys Over Flowers"; Toei Animation; 1996.

- YAMAZAKI, OSAMU; "Terra e" AKK "Terra he" AKK "Toward the Terra" AKK "Chikyuu he"; Aniplex, Tokyo Kids, Mainichi Broadcasting, SKY Perfect Well Think Co., Ltd.; 2007
- YAMAZAKI, OSAMU; "Itazura na Kiss"; TMS Entertainment, Bandai Visual; 2008.
- YOSHIAKI, IWASAKI; "Zero no Tsukaima" J.C. Staff, GENCO, Media Factory, Shochiku; 2006.
- YOSHIMUZU, KAGAMI; "Lucky Star OVA" Kyoto Animation; 2008.
- YUASA, MASAOKI; "Kaiba"; Madhouse; 2008.
- ZEMECKIS, ROBERT; "Polar Express"; Warner Bros. Pictures, Castle Rock Entertainment presentan una producción Playtone, Imagemovers, Golden Mean; 2004.